MAGAZINE
KAPPA
12
GIUGNO 1993
LIRE 4.500
Compiler
GUN SMITH CATS
Oh mia Dea!
3x3 OCCHI
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 12 - GIUGNO 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Consulenza tecnica:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi (3x3 Occhi, Gun Smith Cats, Compiler)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Cedric Littardi, Monica Piovan, Luca Scatasta, Simona Stanzani, Il Kappa

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Tornati a Hong Kong su invito di Li Ling-Ling, la redattrice della rivista "Agenzia degli Incantesimi", Yakumo e Pai scoprono che la Statua dell'Umanità è ancora in questo mondo; l'assenza della donna, però, stupisce molto i due giovani, che proprio davanti alla porta della casa editrice incontrano una ragazzina incappucciata - Long Mei-Xing - che li accusa di aver rapito suo fratello. Ma non appena chiarito l'equivoco, il gruppo resta vittima di un'imboscata attuata da gangster mascherati che tentano di sottrarre (senza riuscirci) alla combattiva cinese... una delle teste della Statua, unico pezzo in suo possesso e da barattare con il fratello, Steve Long. Pai sguinzaglia Takuhi dietro i loschi figuri in fuga, e collegata telepaticamente con lui scopre che Steve è prigioniero assieme a decine di ragazze al 32° piano dell'Hotel Royal... nonostante l'edificio ne conti ufficialmente 30! Subito Mei-Xing si precipita all'hotel, ma ottenuto di accedere ai 'piani segreti', un orribile ostacolo le si presenta in ascensore: dal pavimento prende forma una grottesca creatura ghignante che la assale! Solo l'intervento di Takuhi riesce a ritardare i propositi dell'essere, ma un attacco ultrasonico del mostro riduce a brandelli la testa dello Spirito del Bastone di Pai...

Gun Smith Cats - Bonnie e Clyde sono sul piede di guerra. La collerica antagonista delle Gun Smith Cats non riesce a perdonare alla piccola Minnie May di aver causato l'incidente (vedi Kappa nr. 8) che l'ha privata delle gambe; aiutata dal fratello, che invece odia Rally per averlo umiliato (Kappa nr. 10), catturano Becky - l'informatrice - e la costringono a telefonare alle due cacciatrici di taglie fornendo informazioni sballate per attirarle in trappola. Effettuando il pagamento per l'informazione, Rally sbaglia nell'immettere i dati nel computer, e non udendo aluna protesta da parte di Becky, all'altro capo del telefono, si insospettisce e intuisce che qualche cosa non quadra. E' così che Rally e Minnie May si recano all'appuntamento entrando in scena violentemente... e distruggendo l'ennesima automobile! Ma Bonnie è in agguato, e la sua 'gamba-fucile' freme...

Compiler - I fratelli Nachi e Toshi Igarashi portano a casa loro una coppia di strane ragazze precipitate come meteore sulla terra; scoprono solo il giorno successivo che, mediante alcuni dischetti chiamati *Comb* che le due possono inserirsi nel cranio, Compiler e Assembler hanno in mano loro un potere incredibile. Mentre Toshi è scioccato dalla distruzione e ricostruzione della casa operata da queste due aliene computerizzate, Nachi pensa a come sfruttare la situazione. Il problema è che le due si trovano sulla Terra per combattersi in una 'partita' mortale fra di loro... e senza tener conto di ciò che potrebbe accadere al mondo che le ospita...

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte. Trovato finalmente alloggio presso un tempio buddista, Belldandy si "iscrive" magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko, che si frappone fra Belldandy e Keiichi per non perdere il titolo di "Miss Università", non vedono di buon occhio la nuova arrivata... E il potere della forza costrittiva inizia a causare danni!!

Kappa boys

KAPPA MAGAZINE
Numero dodici
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero dodici
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Shooting
da Compiler vol. 1 - 1991
...e la forza non c'è più!
"Kyoseiryoku ga Kiecchatta"
da Aa! Megamisama vol. 2 - 1990
Burst
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991
La resurrezione del demone alato - III
"Shoma Saisei - III"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989

KOMPLEANNO IN CASA KAPPA

Se volessimo essere poco originali, potremmo salvarci in questo editoriale con una delle classiche chiacchierate sul fatto che questo è il numero dodici, che è già passato un anno, la prima candelina, eccetera. Dato che roba di questo tipo la avrete già letta su ogni rivista, preferiamo passare direttamente ad altro. Dopo la bellezza di sette numeri, siamo finalmente in grado di fornirvi i dati del referendum pubblicato su **Kappa Magazine** numero 5: come prevedevamo, centinaia di lettori hanno atteso l'ultimo secondo per scriverci, e così abbiamo avuto il nostro bel da fare per catalogare tutto; ogni tanto, inoltre, qualche risposta scioccante ci ha disorientato, ed è stato difficile decidere come catalogarla fra le altre. Comunque ce l'abbiamo fatta, e i risultati sono là, in quella girandola di colore che è **Anime**, la rivista nella rivista; fra l'altro, troverete anche un breve resoconto della **1^ Convention di Cinema, Fumetto e Animazione Giapponese** del 17 aprile, che ha avuto un successo senza precedenti. In questo numero, fra l'altro, potrete finalmente leggere un articolo su **Sesame Street**, la più recente produzione di Izumi Matsumoto, ovvero l'autore di **Orange Road** che pubblichiamo mensilmente su **Starlight**; inoltre, direttamente da Tokyo, la nostra corrispondente dal Giappone, Monica Piovan, ci presenta l'ultimo cartoon degli Studi Ghibli, gli stessi che hanno sfornato le più belle animazioni di Hayao Miyazaki e Isao Takahata: un bell'articolo contenente informazioni e curiosità sulla società giapponese, che interesserà anche chi non segue necessariamente manga e anime.
Come potete vedere, in questo numero **Anime** è un concentrato di mille argomenti differenti, e ospita addirittura le versioni *full-colour* delle rubriche *Graffi & Graffiti* e *Leggendo Leggende*, in modo da lasciare più spazio possibile ai fumetti, come al solito con episodi lunghi, interi e, cosa che ci rende particolarmente orgogliosi, serie nuovissime ma che ormai sono entrate a far parte del manga-mondo italiano. Confermata l'uscita del nuovo volume di **Squadra Speciale Ghost** (in Giappone) per il '94, il buon Shirow tornerà presto sulle pagine di **Kappa**; nel frattempo proseguono incalzanti le avventure di **3x3 Occhi**, che potrete leggere in un'intera saga fra qualche mese su **Kappa 16 e 1/2**; **Compiler** ha già iniziato a devastare Tokyo, e fra poco accadrà l'impensabile; **Gun Smith Cats** si avvia a essere uno dei manga più discussi degli anni Novanta e contemporaneamente il fumetto d'azione più seguito; il tutto mentre in **Oh mia Dea!** sta per fare il suo trionfale ingresso la sorella di Belldandy... Ma le sorprese non sono ancora finite: ancora un po' di pazienza, e capirete cosa intendiamo dire.

Kappa boys

«L'opinione è la regina del mondo.»
B. Pascal

3x3 OCCHI - di Yuzo Takada

TREDICESIMO EPISODIO

LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO

-PARTE TERZA-

QUEL GIORNO, PER LA PRIMA VOLTA VIDI PIANGERE PAI...
TREMAVA... PER TRATTENERE LE GRIDA DI DOLORE...
TAKUHI E' MORTO! ERA L'UNICO AMICO DI PAI...

3x3 OCCHI - di Yuzo Takada
TREDICESIMO EPISODIO
LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO
-PARTE TERZA-

30F

DOVE...
PANT
PANT
PANT
PANT PANT
PANT
UH..
...BASTA ORA...!
SIA LE SCALE CHE L'ASCENSORE FINISCONO AL 30°!
PANT
PANT
PANT
PANT
DOVE SI TROVERÀ MAI QUESTO 32° PIANO...?
COM'È POSSIBILE SALIRE PIÙ IN ALTO...?
PANT PANT

HO CAPITO!
TOMBOLA!!
SE SOLTANTO RIUSCISSI A SALIRE... LUNGO LE **PARETI ESTERNE**...
...POTREI INFILTRARMI DAL TERRAZZO SENZA CHE NESSUNO SE NE ACCORGA... E SALVARE **MEI-XING** E GLI ALTRI...

...
PERÒ...

...È IMPOSSIBILE!
UN SEMPLICE STUDENTE LICEALE NON PUÒ CORRERE CERTI PERICOLI...!
TUMP
TUMP

...

E' ANCORA... PRESTO PER PIANGERE, NON CREDI...?

...COME BEN SAI TAKUHI E' UNO **SPIRITO**!

NON E' DETTO CHE SIA MORTO ...ANCHE SE GLI HANNO STRAPPATO VIA LA TESTA DAL COLLO!

EH EH EH...!
SO DI ESSERE STUPIDO...

NNNNH!
GISH
MBE' ?!?

SCUSAMI, YAKUMO!
E...EHI! CHE TI PASSA PER LA MENTE?

E POI DOBBIAMO SALVARE MEI-XING, GIUSTO!?
HAI RAGIONE!
NON SIAMO ANCORA SICURI CHE TAKUHI SIA VERAMENTE MORTO...
NON DOBBIAMO PERDERE LA SPERANZA, ANCHE SE È PICCOLA... NON È COSÌ?

COME FA A CONOSCERE QUESTI TERMINI MILITARI? MAH!! YUZO_

LAVATORY
化粧室
LADY
MAN

BENE!

SCUSAMI PER IL RITARDO, YAKUMO!!
YA...
KU...
...
EEH!?
SONO ANDATO A SALVARE MEI-XING! TU ASPETTAMI NELLA HALL!! SE NON SARÒ TORNATO ENTRO DUE ORE, CERCA LA SIGNORA HUANG E CHIAMA LA POLIZIA! YAKUMO
YAKUMO...

SWISH
PANT PANT
DIO MIO...
...NON CE LA FARÒ MAI!
NON È POSSIBILE! È PROPRIO COME IMMAGINAVO!
ODDIO!
ANCHE SE SONO UN **WU** IMMORTALE, NON HO UNA GRANDE FORZA FISICA... E **ODIO** STARE TROPPO IN ALTO!

UH!
HASH
UH!
UH!
VOGLIO TORNARE IN GIAPPONE!!
HASH
NON VOGLIO! HO PAURAAA!!
NON CE LA FACCIO PIU'!!

NON. CE LA FAC...
HASH

EH!?
FU
SK

A...

TA-DAA! ♪
SONO DAVVE-RO UN GENIO!

AH AH AH

ARRI-VATO...

AH!

ARG!
MAMMA MIA!

DUN-QUE...
CHE OR-GANIZZA-ZIONE!
E ADESSO CHE FACCIO?

IN UN ALBERGO COSÌ MODERNO, DOTATO PERFINO DI UN ELIPORTO... SI NASCONDE UN **MOSTRO**...
MAH!
NON CI CREDERÀ NESSUNO...
!
PERMESSO... NON C'È NESSUNO, VERO?
EH EH!
SWISH

NON...
...NON E' UNA STATUA DI BUDDA...!
QUESTA...
...STATUA RAPPRESENTA **UN TRICLOPE...**
MA... COSA SIGNIFICA...?
AVRANNO PURE LORO A CHE FARE CON I TRICLOPI?

QUELLA STATUA E' IL **MOSTRO DAI TRE OCCHI** CHIAMATO **DEMONE SOVRANO**, L'OGGETTO DELLA LORO FEDE...

QUASI TUTTI GLI **SPIRITI MALVAGI** VENERANO IL **TRICLOPE** E SACRIFICANO IN SUO ONORE DELLE VERGINI!

NEANCHE IO CONOSCO IL TUO NOME...
... MA... POTRESTI AIUTARMI... RAGAZZINO GIAPPONESE?
!?
PER... PER CASO... LEI E' IL SIGNOR **STEVE LONG**, IL MEDIUM!?
!?

EH EH EH! FINALMENTE E' NELLE MIE MANI!

EH EH EH!

VISTO CHE ORMAI POSSIEDO TUTTA LA STATUA...

SE QUESTA RAGAZZINA RISULTERA' VERGINE, SARA' LA PRIMA CHE SACRIFICHERO' AL DEMONE SOVRANO STASERA!

SHAAA

SSL...

SSLOOP

FUSH

EHM! CHIEDO SCUSA AI PIU' SENSIBILI!

AH...

MMH...

UH!

AH!

AH...

PLINCK

!!

TUMP
AUH
AUH
AUH!
AUH!

MEI-XING!!
STAI BENE, MEI-XING!?
MALEDETTO! TI COSTERÀ CARO AVERLE FATTO DEL MALE!!
MEI-XING!!
GUARR!!
GUARR!!
QUESTO È PER TAKUHI!!

ZA-CK

CE...
CE L'HO FAT-TA!!
ZUUMMP
EEH!!...
L'HO SCON-FITTO !!
PAI! TAKUHI!! CI SONO RIUSCITO!!

E' UN... FENOMENO...! HA SCONFITTO UN DRAGO MINORE...
EH EH! IO SONO IMMORTALE! NIENTE MI FA PAURA TRANNE LE GRANDI ALTEZZE...
EH EH! SONO DAVVERO UN GENIO!!
A PROPOSITO, AVETE MAI SENTITO PARLARE DI **RUNNER** DI BAKUFU? E' MERAVIGLIOSO!
EH EH!
!?
VVVVWWW
EH!?
WWW

PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
30F
PANT
PANT
PANT
PANT
YA...
YAKU-MO...
YAKU-MO! DOVE SEI!?
YAKU-MO!!
NELL'ARIA SENTO TANTA ENERGIA NEGATIVA!!
NOOO! LO UCCIDERANNO!
YAKUMOO! NON DEVI MORIRE!!

!!
NON SEI ALTRO CHE UN LURIDO VERME!! MORIRAI SOFFRENDO LENTAMENTE!! TI FRANTUMERÒ TUTTE LE OSSA DEL CORPO!!
IMMORTALE O NO, SE MI STRAPPA VIA LA TESTA DAL COLLO NON POTRÒ MUOVERMI PER MOLTO TEMPO...
DANNAZIONE!!

YAKUMO!!

PANT

PANT

DO... DOVE SEI... YAKUMO...?

PANT

PANT

YAKU-MO...

TAP

CHAPTER 5
BURST

ZAP

TATAMP

TAP
TAP
ESATTO... SI E' SENTITO UNO SCHIANTO... PUO' DARSI CHE QUI FUORI CI SIA STATO UN INCIDENTE... VADO A DARE UN'OCCHIATA!

OH. COM'È PLATEALE QUESTA RAGAZZA...
VERAMENTE ASTUTA!

BE...
SAPEVO CHE NON CI SAREBBE CASCATA!

EXIT

TUTTO COME PREVISTO...
AVEVI PERFETTAMENTE RAGIONE, RALLY!

MENO MALE CHE NON ABBIAMO SFONDATO LA PORTA PRINCIPALE!
WOSH

SMITH CATS
*CLANK

!

!!

COS ...!

EHI... !
E QUESTA CHE DIAVOLO CI FA QUI ?!?

OH DIO... QUESTO NON CI VOLEVA!

CHE GUAIO ...!
ORA LA POLIZIA ARRIVERÀ PRIMA DEL PREVISTO!

CHAK
CLICK

BANG!

!!

RALLY VINCENT ...MI SENTI?!
CHAK

SEI LAGGIÙ, VERO...?
OOH, AAHH!
SE NON VUOI CHE GLI DIA IL COLPO DI GRAZIA, ESCI SÙBITO FUORI!!

UN ALTRO AVVISO... BONNIE VUOLE **TAGLIARE LE DITA** DELL'ALTRA SMORFIOSA!!

ROY...DA' UN'OCCHIATA A QUESTI!
UH?
HAI SENTITO? È MORTO UN ALTRO DEI GANGSTER IERI SERA...
QUELLO COLPITO PER ERRORE?

CI SONO DUE NUOVE PROVE!
TI OCCUPI DEL CASO DI BONNIE, VERO?

È MORTO POCO FA, MA HO POTUTO UGUALMENTE OTTENERE UNA PROVA!
QUELLO DI IERI SERA HA RIPRESO CONOSCENZA?

ALLORA I 500.000 DOLLARI LI HA FREGATI A LORO!?
UN ALTRO INDIZIO CI È STATO DATO DA UN INFORMATORE...

SEMBRA CHE L'ABBIA ASSUNTO VERAMENTE, MA NON È MOLTO ATTENDIBILE!
UN AIUTANTE!?

A PROPOSITO... SAI DOVE SI TROVA RALLY VINCENT?
QUELLA CACCIATRICE DI TAGLIE? SE NON LO SAI TU, CHI VUOI CHE LO SAPPIA?

COSA VUOI DA LEI?
EHM... SE BONNIE VUOLE ANDARSENE MOLTO LONTANO, È PROBABILE CHE PRIMA VOGLIA VENDICARSI...

SEI SICURO CHE RISCHIERÀ DI ESSERE CATTURATA RINUNCIANDO A FUGGIRE SUBITO!?
DICI CHE RIUSCIRÀ A VENDICARSI DI RALLY?

NE SAREBBE CAPACE! È UNA VERA E PROPRIA SADICA!

IN PASSATO È STATA CONDANNATA PER AVER SQUARTATO UN COMPAGNO DI CLASSE...
JACK LA SQUARTATRICE!!

DAMMP

SALVE, SIGNOR CLYDE!

CIAO... E' DA **MOLTO** CHE NON CI VEDIAMO, RALLY **CARA**!

VUOI SPARARMI?

VUOI AFFRONTARE BONNIE CON TRE CADAVERI SULLA COSCIENZA?

DUBITO CHE BECKY SIA **VERAMENTE** NELLE VOSTRE MANI!

IN OGNI CASO, LA PRIMA COSA DA FARE È TROVARE BECKY...! TI PREGO, MINNIE MAY, DAMMI IL TUO APPOGGIO!
OK... SCENDO...

CHAK
TI AIUTO A SCENDERE!
BANG!

CLANK
DOSH
DAMP
THUD

WOSH
DASH
UGH!
WOSH
ZAP
AH... AAAH!!
RAL-LY!!
CLICK

...CHE MERAVIGLIA...!
...UNA CZ75 CON QUATTRO CARICATORI DI SCORTA...
UN FUCILE DA CACCIA E UN GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE...
...UNA PISTOLA NASCOSTA E UN COLTELLO!
E' OVVIO! SE NON LO AVESSI INTUITO DALLA FORMA DEL CORPO NON SAREI UN VERO UOMO!
SAPEVO DI DOVERLA LASCIARE TUTTA PER TE!
CLYDE... LE HAI SPARATO ADDOSSO PERCHE' SAPEVI CHE INDOSSAVA IL GIUBBOTTO ANTIPROIETTILE, VERO?
NON HAI PIU' BISOGNO DI BECKY...! PERCHE' NON LA LASCI ANDARE...?
TI VEDO UN PO' PALLIDA!
EH EH! ...NON STAI BENE?

THUD!

UGH!!

UFF...
OH, POVERA PICCOLA... NON TI SARAI MICA FRATTURATA LE COSTOLE?

MMH!!

IL DOLORE CHE STAI PROVANDO NON E' NEPPURE LONTANAMENTE PARAGONABILE A QUELLO CHE HO PROVATO IO ...QUANDO HO PERSO LE GAMBE!

DOVRAI RISARCIRMI CON LA TUA MANO DESTRA!!

ZALK
AAAAHH!!

AH AH AH!
TRANQUILLA! ORA NON MI RESTA CHE SPARARTI ALLE GINOCCHIA... DOPO DI CHE, SARAI PERDONATA!
QUELLE DUE, INVECE, SALTERANNO IN ARIA GRAZIE ALLA BOMBA DELLA TUA AMICHETTA!
PENSI DI POTER FUGGIRE...
...DOPO AVER FATTO TUTTO QUEL BACCANO!?
HO ASSUNTO IL MIGLIOR AIUTANTE SULLA PIAZZA...
TI RINGRAZIO PER LE TUE PREMURE!
TOK TO-TOK TOK TOK TO-TOK
!

CHIUDI GLI OCCHI, BECKY!!
!!
CLICK

UNA BOM-
BA ABBA-
GLIANTE
!!
DUMF
!!
SHPA
ZRACK

BANG!
UH!
TSK!!
GASH
CLICK
TUMP
CLANK

BANG!
UGH!!
BANG
BANG
CHAK CHAK
...PEOOOWW...
EH!...

THUD!

STAI BENE? SEI STATA SFIORATA DAI PALLINI...
MMH!
SI: MA SOLTANTO DI RIMBALZO...
HAAP
TAP
GRAB
KURR
CHI SEI!?
ZAP
!

CREPA!!
SWING
CHAK
RALLY VINCENT !!
BANG

TUMP

L'HAI UCCI-SA...

...CHI SEI?

SONO L'AIU-TANTE ASSUNTO PER TRA-SPOR-TARLI!
DATO IL LORO RITARDO, SONO VENUTO A CON-TROLLARE...

!

EHI... NON HO ALCUNA INTEN-ZIONE DI COMBAT-TERE CONTRO DI TE!
È TUTTA COLPA LO-RO... NON SO-NO SALITI IN MACCHI-NA ALL'ORA PRESTABI-LITA!

CI RIVEDREMO PRESTO...

...ANCHE SE NON SARÀ UN PIACERE... PER ENTRAMBI!

FINE DEL CAPITOLO 5

K12-A
Prima di tutto un saluto a voi, che ho avuto il piacere di conoscere alla manifestazione di Bologna il 17 aprile, poi i doverosi complimenti per la conduzione di **Kappa**, come pure delle due riviste parallele. Infine la proposta. Qui a Venezia esiste Carpe Diem, una delle poche o forse l'unica BBS manga di dimensioni notevoli. BBS significa letteralmente Bullettin Board System e rappresenta una banca dati informatica, alla quale ci si può collegare attraverso le linee telefoniche utilizzando un computer. Carpe Diem, oltre a occuparsi dei normali servizi di una BBS, offre la possibilità di entrare in un'area all'insegna dei manga, che permette agli utenti di avere accesso a una grossa mole di disegni, di dialogare con altri attraverso i servizi di *chatting on line*, oppure indirettamente grazie all'area messaggi Mangazone. In poche parole, una enorme piazza virtuale che include tutta Italia, e non solo. In questo momento, Carpe Diem ha circa 700 utenti abituali, ma bisogna tenere presente che per collegarsi è necessario un apparecchio chiamato 'modem', e che quindi molti scrivono in gruppo. Vista la vostra simpatia e disponibilità ho pensato che forse non vi sarebbe dispiaciuto collaborare a una rivitalizzazione di Mangazone: potreste pubblicizzare nuove uscite, notizie e appuntamenti dell'ultima ora, ma soprattutto conversare con il vostro pubblico in maniera più diretta e immediata di un semplice *Punto a Kappa*.
Andrea Albarelli, **Mestre (VE)**

Un'unica lettera, per questo appuntamento interamente dedicato ai saluti e alle risposte in breve, alla quale ci troviamo a rispondere in coro. La curiosità è davvero molta e la voglia certo non manca: l'unico ostacolo potrebbe essere la nostra più totale ignoranza in materia, ma tra qualche mese la proposta di Andrea potrebbe anche diventare effettiva. Ne riparleremo dopo le vacanze: in questo momento stiamo per lanciarci in alcuni nuovi progetti che ci coinvolgono anima e corpo. Tenetevi forte, perché entro l'anno arriveranno un nuovo monografico tutto azione e combattimenti, un paio di speciali da edicola (disegnati da un autore-mito del panorama nipponico) e un volume che inaugurerà la collana manga della nostra neonata divisione libraria. Maggiori dettagli nei prossimi mesi!

E ora, passiamo alle risposte in breve e ai saluti; è giusto infatti dare voce anche a tutti quei lettori che ci inviano lettere su lettere e non si vedono mai pubblicati per semplice sfortuna. Spesso, infatti, capita che qualcun altro abbia già posto certi quesiti, e non vorremmo renderci noiosi riscrivendo sempre le stesse risposte… o rispondere a domande sulle nostre prossime pubblicazioni che magari trovate già in edicola!! Ciò non toglie che possiate - anzi - che dobbiate scrivere di nuovo! Pronti? Via! Saluti a…
Michele Zucchelli** di Pontelagoscuro; **Valeria** '17 anni' di Bari; **Alessandro Paggi** di Rignano Flaminio (RM); **Laura** e **Valentina** di Siena; **Marco** di Oristano (purtroppo neanche noi conosciamo il numero di telefono per chiamare l'Agenzia Dea di Soccorso); **Tiziano Ferro** di Latina (eh, sì: **Squadra Speciale Ghost** tornerà fra un annetto sulle pagine di **Kappa**); **Francesco Misiti** di Melicucco (RC) (**Kappa** per ora continuerà a contenere 4 serie a fumetti: per le 'velocizzazioni' basterà attendere i famosi **Kappa e Mezzo**); **Paolo Cecchetto** di Torino (ci informeremo su Osamu Dazai, ma le onomatopee vanno necessariamente tradotte); **Jonny Baldini** di Arezzo; **Massimo Guidi** di Roma (se mettessimo la sovracopertina, i nostri albi costerebbero molto, molto, molto di più); **Gabriele

Attenzione!! **Sabato 26 giugno** siete tutti invitati al primo **K-Matsuri**, ovvero il festival che si svolge ogni anno in Giappone in onore del nostro simpatico folletto acquatico. La festa non si svolgerà naturalmente nel paese del Sol Levante, ma presso la **Sala Circoscrizione Pace nr. 4 (via Unione Sovietica nr. 44** a **Grosseto**), quindi non avete scuse per mancare all'appuntamento organizzato dall'efficientissimo staff del Gruppo Omonimo. I locali a disposizione saranno due: il primo ospiterà un ciclo di film animati davvero imperdibili (in giapponese, ma con traduzioni annesse), mentre il secondo sarà adibito a mostra di autori esordienti. I **Kappa boys** al completo presenteranno i progetti editoriali del nuovo semestre.

Coppa *di Casale Monferrato (AL);* ***Paolo Sardoni*** *di Roma;* ***Emanuele Carbone*** *di Battipaglia (SA);* ***Raffaele "Rei" Cinquegrana*** *di Burago Molgora (MI) (esatto: purtroppo non c'è più niente da fare...);* ***Ivan Zanini*** *di Sesto S. Giovanni (MI) (non appena saranno organizzate fiere o manifestazioni nella tua regione te lo faremo sapere tramite* ***Kappa****);* ***Daniela "Futuro Zero"*** *di Roma (sigh... purtroppo è andata così! Che ci vuoi fare?);* ***Myrna Liguori*** *di Frosinone;* ***Matteo Pizza*** *di Milano (non esistono ancora versioni animate di* ***Squadra Speciale Ghost****);* ***Massimo Benaggia*** *di Piove di Sacco (PD) (****Kappa*** *esce in edicola durante la terza settimana del mese;* ***Starlight*** *e* ***Neverland*** *durante la seconda... ma bisogna poi fare i conti con i distributori locali dei centri un po' più piccoli);* ***Leonardo*** *di Roma (il dossier sulle 'maghette' è in programma per uno dei prossimi numeri di* ***Kappa****, ma per ora non abbiamo in programma di pubblicare manga di quel filone);* ***Michele Piemonte*** *di nonsisadove (che Azatoth sia la colonna sonora della tua lunga vita);* ***Laura Lesi*** *di Brescia;* ***Cristian Zamprogno*** *di Montebelluna (TV) (certo, più è pregiato il materiale che si usa, e più salgono le spese);* ***Andrea Guarnieri*** *di Milano;* ***Nicola Tini*** *di Roma (fa' molta attenzione durante i tuoi acquisti: come ripetiamo sempre, il cambio attuale per quanto riguarda i fumetti originali giapponesi in Italia è 1 yen = 30 lire; per quanto riguarda i modellini, però, il discorso è più complesso. Sono montati? Colorati? Sono di plastica? Di metallo? Sono miniature di piombo?);* ***Diego Turcati*** *di Padova;* ***Ale '76*** *di Milano (le informazioni su Sesame Street le trovi proprio su questo numero all'interno di* ***Anime****);* ***Luca "Briz" Briante*** *di Vergiate (VA);* ***Luca Massignan*** *di Bresso (MI);* ***Bob Romani*** *di noncerascritto;* ***Luca Beccari*** *di Sabbioneto (MN);* ***Nix and her brother*** *di Napoli (grazie per il disegno!);* ***Stefano*** *e* ***Roberta*** *di Arezzo (per ora la* ***Star Comics*** *si occupa unicamente di fumetti, per cui non produrremo videocassette... ma non si può mai sapere! I poster, invece, li regaliamo alle fiere e alle mostre-mercato...). Appuntamento al prossimo numero di* ***Kappa****, con il reportage dal Salone di Barcellona, le interviste a Otomo, Tanaka, Ikegami, Terasawa e tantissime curiosità in esclusiva!*

Kappa boys

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta scrivere ad **Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 abc, 40126 Bologna** o direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette, 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.
Kappa nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11 (lire 4.500 cad.)
Starlight nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 (lire 3.000 cad.)
Neverland nn. 1 e 2 (lire 3.000 cadauno)

BASE A HYAKURI ...QUI CHARLIE 1! MI TROVO NEL CIELO DI KANTO ...QUI E' TUTTO A POSTO!

RICEVUTO CHARLIE 1! CONTINUA COME STABILITO!

ARGHHH!!!
シューティング
MENU.4 [SHOOTING]

ARGHH!!
シューティング
MENU.4 [SHOOTING]

LA CADUTA DI UN SATELLITE... HAI USATO L'AVIOTRON VERO COMPILER?
EH EH!
NON RIUSCIRAI A SCON-FIGGER-MI SOLO CON QUELLO!
BOOSH

E` PERICOLOSO, TOSHI!

AH!

AAAAH!
!!

WA
AH!
HIII!
BASH

BOOMM
PLINK

COS...!?
A... ASSEMBLER!
FUGGIAMO, TOSHI!!
NO!
DEVO FERMARE ASSEMBLER!!
EHI, TOSHI!!
TAP

WEEDOO
WEEDOO
WEEDOO
EH EH EH! NIENTE MALE, ASSEMBLER!
GOGO
NIENTE MALE!? MA COME PUOI DIRE UNA COSA DEL GENERE?!? E' TERRIBILE!
SHUTTLE LOOPING!
EH EH! E ALLORA CHE NE DICI DI QUESTO...?

AAAGH!
OH MY GOD!!
EH EH EH EH!
SI E' CREATA TANTA DI QUELLA CONFUSIONE CHE CREDO...
...SIA MEGLIO ANDARE A VEDERE IL TELEGIORNALE!
TAP

IMMAGINAVO CHE L'AVRESTI FATTO, COMPILER!
!
ASSEMBLER!
ASSEMBLER, DEVI SMETTERLA DI FARE QUESTE COSE!!
TI PREGO, FAI SMETTERE ANCHE COMPILER!!
OH, NON TI PREOCCUPARE, TOSHI! TU NON CORRERAI ALCUN RISCHIO!
NON DEVI PREOCCUPARTI PER NIENTE!

COSA STA SUCCEDENDO?!
ALL'IMPROVVISO E' CADUTO UN SATELLITE DAL CIELO!!
TUTTA L'AREA CHE COMPRENDE IL DISTRETTO DI NERIMA A TOKYO SI E' TRASFORMATA IN UN CORO DI GRIDA ANGOSCIATE!

SIAMO COLLEGATI CON IL SIGNOR OKUMA CHE SI TROVA SULL'ELICOTTERO! SIGNOR OKUMA ...MI SENTE?
TUTUM TUTUM
TUTUM TUTUM
GNAM GNAM GNAM
SI', SONO OKUMA, DALL'ELICOTTERO! SIAMO APPENA GIUNTI SUL LUOGO DOVE E' CADUTO IL SATELLITE!!

GUARDATE...! QUESTO E' CIO' CHE RESTA DELLA SCUOLA DAINERIMA, IL PUNTO ESATTO DOVE E' CADUTO!!
ORMAI E' TUTTO RIDOTTO IN MACERIE... MA UN OGGETTO SI MUOVE NEL FUMO... SEMBRA UN ROBOT ... MA COSA SARA'!?

UH!! E' LA SCUOLA DI TOSHI!
E QUEI DUE...

...QUEI RAGAZZI CHE SI TROVANO SOPRA AL ROBOT... CHI SARANNO ?
URK!
SONO TOSHI E ASSEMBLER!!
...
NON E' POSSIBILE!

...SIETE RIUSCITI A FARVI RIPRENDERE DALLA TELEVISIONE!!
CHE RAZZA DI APPROFITTATORI...!!
MALEDIZIONE!!
EHI!
COMPILER!! COMPILER!!
SECONDO LE ULTIME NOTIZIE SONO ENTRATE IN AZIONE SIA LE FORZE AEREE CHE QUELLE TERRESTRI...

NON NE POSSO PIU`!!

TI PREGO, ASSEMBLER, SMETTILA!!

TI RIPETO CHE NON E` QUESTO IL PUNTO...!

AH!!

OOPS!

USA
BOOMM

EHI, COMPILER! NON RIESCI A FARE QUALCOSA DI PIÙ SPETTACOLARE?

AVANTI!

TI PREGO, FAI QUALCOSA CHE ATTIRI DI PIÙ L'ATTENZIONE!!

ANCH'IO VOGLIO FARMI RIPRENDERE DALLA TV!!

PER ME L'IMPORTANTE È **FARMI NOTARE**... IL RESTO **NON MI IMPORTA! DAI, DIVERTIAMOCI!!**

AH AH AH AH!

SBAM

QUALCOSA DI SPETTACOLARE, MH?

MMH...
AH!
SWI
SH

TO...
...TO-SHI!?

OUH...
TOSHI... TI SEI SACRI-FICATO...

...PER SAL-VARMI!?
IN REALTÀ È SOL-TANTO SCIVO-LATO. (AH AH AH!) KIA_

KYRKYRR

KYRR KYRR KYR
FINALMENTE È ARRIVATO IL **GRAN GIORNO**, VERO SIGNOR TENENTE **KONDO**?
SÌ È VERO, **OKITA**! FINORA IL GIAPPONE HA DOVUTO ACQUISTARE UN MUCCHIO DI ARMI DA TUTTO IL MONDO. E TUTTO QUESTO SOLTANTO PER EQUILIBRARE GLI SCAMBI COMMERCIALI...

...MA FINALMENTE È GIUNTO IL MOMENTO DI **USARLE**!!
GOOR
I NOSTRI NEMICI... SARANNO DI UN ALTRO PAESE OPPURE **ALIENI**?

È UNA SITUAZIONE ECCITANTE, VERO?
CERTO! SONO TUTTO UN BRIVIDO! ANCHE IL MIO **MERKAVA** È TUTTO ECCITATO!!

ANCHE QUELLI DELLE FORZE AEREE SONO ECCITATISSIMI!
AH AH AH AH!

DA ANNI STAVO ASPETTANDO QUESTO MOMENTO!!
SIGNOR CAPITANO **SATO** ...ANCHE LEI STA FREMENDO, VERO?!

SEGUITE TUTTI ME!!
GOOR
D'ACCORDO!!

TOSHI...
HO CAPITO... LA SMETTERÒ...!
TOSHI...
I GIOCATORI NON DEVONO MAI RECARE DANNO AGLI SPETTATORI!
TOSHI...
IN OGNI CASO, HAI DICHIARATO SPONTANEAMENTE DI RINUNCIARE AL GIOCO!! PERCIÒ IL GIOCO È ANNULLATO!
!!
MA... MA TU SEI...

INTERPRETER!

IL CONSIGLIO SARÀ AGITATISSIMO! NESSUNO POTEVA IMMAGINARE CHE PROPRIO **TU** AVRESTI MANIFESTATO L'INTENZIONE DI SMETTERE...

CON-
NES-
SIO-
NE!
INTER-
RUPTION!
INTERRUPTION: COMB CON IL QUALE E` POSSIBILE INFILTRARSI IN UNA QUALSIASI ORGANIZZAZIONE, OPPURE IN UNA RETE DI COMUNICAZIONE. CI SI PUO` INFILTRARE NEL CIRCUITO TELEVISIVO O FARSI ASSUMERE AUTOMATICAMENTE DA UN 'AZIENDA.
ANNUNCIO ATUTTI I GIAPPONESI! IL MIO NOME E` COMPILER!!
GLI AVVENIMENTI CHE AVETE VISSUTO FANNO TUTTI PARTE DEL NOSTRO GIOCO!
FINCHE` QUESTO GIOCO NON AVRA` TERMINE, CATASTROFI COME QUESTA POTRANNO RIPETERSI!
SE VOLETE FERMARLE...
SONY

POTRETE TROVARMI NEL DISTRETTO DI NERIMA A TOKYO...

...SFIDATEMI A DUELLO!!

NATURALMENTE SARANNO SCELTI ALTRI MEMBRI, E SARANNO INVIATI IN QUESTO MONDO COME E` SUCCESSO PER VOI...
INTERPRETER ...SE QUESTO GIOCO VERRA` ANNULLATO...

LA GUARDIA DEL CONSIGLIO NON VI DARA` PACE!
E NOI...?

GIA`...
VI CANCELLERANNO!

VUOI CURARE LE FERITE DI QUESTO RAGAZZO, NON E` COSI`?
IN OGNI CASO TI CONSIGLIO DI ALLONTANARTI DA QUI!

SHIFT!!
D'ACCORDO...

COMPILER...?
E' PROPRIO CIO' CHE DICEVA LA TRASMISSIONE INTERCETTATA POCO FA...
MMH... PUO' DARSI CHE SI TRATTI DI UNA NUOVA ARMA SEGRETA GIAPPONESE...
BENE, SALIAMO IN SUPERFICIE! RIEMPITE IL SERBATOIO PRINCIPALE!!

AL LARGO DELLA BAIA DI TOKYO...

FLUSH

ZZZAAAA
È APPENA GIUNTA LA NOTIZIA CHE ANCHE LA 7ª FLOTTA AMERICANA SI STA DIRIGENDO VERSO IL PORTO DI TOKYO...!!
NNNAAA
SOMMERGIBILE NUCLEARE SOVIETICO PERESTROIKA
EH EH! ANCHE ALL'AMERICA INTERESSA SOLTANTO UNA COSA...
...LA NUOVA ARMA SEGRETA GIAPPONESE CHIAMATA COMPILER!

MENU.4 **SHOOTING —— END** (シューティング)

MY • MY
OH MIA DEA! - di Kosuke Fujishima
CAPITOLO 13
...E LA FORZA NON C'E' PIU'!

SPIAGGIA DI KATAGAI
OGGI INIZIANO I QUATTRO GIORNI DI RITIRO PER I MEMBRI DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE...

SIAMO ARRIVATI PRIMA DI QUANTO PREVISTO!
ESTATE...
IL MARE...
HUFF..

...SI TRASFORMA IN UN LUOGO MISTERIOSO, DOVE PUO' SUCCEDERE QUALSIASI COSA TRA NOI DUE...

SALVE, MORI-SATO!
UH! QUESTA È LA VOCE DI...
PER QUESTI QUATTRO GIORNI AVRAI IL PIACERE DI PRENDERTI CURA ANCHE DI NOI!
GASP! SAYOKO !?
!!
SENPAI TAMIYA! NON FAREMO MICA UN ALLENAMENTO INSIEME AL CIRCOLO DELLE BELLE ARTI?
MMH... ...SI'
DICONO CHE A LORO FAREBBE PIACERE AVERE IL CIRCOLO COME SOGGETTO... INOLTRE È UN PIACERE AVERE LE RAGAZZE COME NOSTRE OSPITI!
NON CI TRATTARE COSÌ DURAMENTE!
ZAP

VOGLIAMO DIPINGERE...
...IL SUDORE BRILLANTE DEI CORPI D'ESTATE!
NON VUOI?
!!
OH NO! ADESSO ENTRERÀ IN AZIONE LA FORZA COSTRITTIVA!!
DEVO SUBITO INSERIRE LA BARRIERA, ALTRIMENTI CHISSÀ COSA SUCCEDERÀ A KEIICHI!
ECCOLA!

DAI, AN-DIAMO!
LA FORZA COSTRIT-TIVA...

...NON FUN-ZIONA PIU'!?
BUON-GIORNO!

...UNA PENSIO-NE A GE-STIONE FAMILIA-RE!
...
MA CHE SI-GNIFI-CA QUE-STO? E' UNA NOR-MALE ABI-TAZIO-NE!

SCUSATE, VADO UN ATTIMO A TELEFO-NARE!
AH... AN-CHE IO!

TRRK TRRK

TUTUTU

KLICK

AH... PRONTO, SEI TU SORELLINA!?

A CHI DIAVOLO TELEFONERA' SEMPRE?

OH, BELLDANDY!

COME!? LA FORZA COSTRITTIVA SI E' INTERROTTA!?

SCUSAMI, SI E' VERIFICATO UN ERRORE IN UNA PARTE DEL SISTEMA!

E PER DI PIU', NON SI SA QUANDO SARA' POSSIBILE RIPARARLO!

COMUNQUE, DATO CHE LA FORZA COSTRITTIVA E' UN SISTEMA AUSILIARIO, NON CI SARANNO GRAVI PROBLEMI...

HO CAPITO!

ALLORA... CIAO!

SKREACK

...

NO, NIENTE AFFATTO!

LA FORZA COSTRITTIVA E' SOLTANTO UN SISTEMA AUSILIARIO...

...PERCIO' NON POTRÀ FARE NULLA...

...FINCHE' TU AVRAI **BISOGNO** DI ME!

MORISA-TO, HAI FI-NITO DI TELEFONA-RE?
SO-LO CHE...

VIENI ANCHE TU, BELL-DANDY!
COME IMMAGI-NAVO, CE LA STA METTEN-DO TUTTA PER RI-FARSI DEI SUOI INSUC-CES-SI PAS-SATI!

OGGI AB-BIAMO TUT-TO IL GIOR-NO LIBE-RO! DAI, AN-DIAMO A NUOTARE!
E... EHI!

RIU-SCI-RÒ A TRAT-TENER-LA CON I MIEI POTE-RI?
MA... IO...!!
NON TI PREOC-CUPARE! BELLDAN-DY VERRÀ SUBITO!
わだつみ

OOOOH!!
OOH!
OOH...
HM!

EH EH! VISTO? SONO AL CENTRO DELL'ATTENZIONE GENERALE!
MORISATO NON RIESCE NEMMENO A GUARDARMI IN FACCIA!
ANCORA NON VIENE, BELLDANDY...?
NELLA VALIGIA DI BELLDANDY NON C'ERA IL **COSTUME DA BAGNO!!**
QUESTA SFIDA ORMAI L'HO QUASI VINTA!
EH EH EH EH!
UNA VOLTA ENTRATI IN ACQUA, LO AVRÒ IN PUGNO!
AH!
O... OOOOHHH!
!
NON SARÀ MICA...!

NON E' POSSIBILE!
SI E' AVVOLTA IN UN PEZZO DI STOFFA!?
KEIICHI!
WOW!
URGH!
WHAT'S YOUR NAME?
CHE CARINA!
EH...
EHM...
POSE POUR UNE PHOTO?
EHI, C'E' QUALCUNO CHE PARLA IL RUSSO?

KE... KEIICHI!

SO... SONO... QUI!
SI SENTE UNA VOCE MA NON SI VEDE NESSUNO...
MA DOV'E'?

KEIICHI!

EH EH!... FINALMENTE SEI VENUTA!

...SCUSAMI, E' TUTTA COLPA MIA!
AH, MALEDETTO!!

COM'È MORBIDO IL SUO SENO! MI SEMBRA DI RINASCERE!
NON PIANGERE COSÌ ...VEDRAI, STARÒ SUBITO BENE!
EHI BASTA ORA!
NON È NORMALE CALPESTARE...
...IL PROPRIO FIDANZATO SENZA ACCORGERSI DI NULLA!
TU NON HAI IL DIRITTO DI ESSERE LA SUA FIDANZATA!

S-IGH
SIGH SIGH
UH...
UH

SCUSAMI!!
UGH!
SARÒ STATA TROPPO DURA?

ACCIDENTI... ME LA SONO PASSATA BRUTTA!
AHI!
AHI!

BELLDANDY STAVA PIANGENDO...!

EHI! DOVE STAI ANDANDO DI BELLO !?
NON È VENUTA NEMMENO A CENA...
DEVO RISOLVERE UN PROBLEMA...

EHM... IN CAMERA DI BELLDANDY...
COSA !?

QUESTO MANUALE NON L'HAI NEANCHE SFIORATO, EH ?!?
MORISATO! SEI UN IMBECILLE!
MANUALE PER L'ALLENAMENTO DURANTE I RITIRI

CO...?

LEGGI L'ARTICOLO TRE DEL REGOLAMENTO!
DOPO LE DIECI DI SERA È VIETATO L'INGRESSO ALLE CAMERE DELLE RAGAZZE.
ORARIO GIORNALIERO
REGOLE PER TRASCORRERE UN DIVERTENTE RITIRO
È V... VERO!

SENPAI... SOLO PER QUESTA VOLTA... NON PUOI CHIUDERE UN OCCHIO !?
... HMMM ...

HO MESSO A PUNTO I PROGRAMMI, HO FATTO LE ILLUSTRAZIONI E HO PERFINO DISEGNATO LE VIGNETTE !!
VUOI SCHERZARE?!? HO PASSATO TRE NOTTI IN BIANCO PER PREPARARLO!

MORISATO!!
LASCIAMI, CAPO!!
STATE FACENDO QUALCOSA DI DIVERTENTE !?

POM!!

PO PO PO

IL PERCORSO TOTALE, FRA ANDATA E RITORNO E` DI 100 KM, MA ESSENDO UN TERRENO SABBIOSO DOVRETE STARE MOLTO ATTENTI!
POOPON
ORA FAREMO UN PERCORSO DI 50 KM CON LE MOTORETTE!
KAN KAN

SONO LE 10 DEL MATTINO... SPERO DI POTER TORNARE ALMENO PER LE TRE DEL POMERIGGIO...
TSK! NON SONO ANCORA RIUSCITO A VEDERLA!
OGGI DEVO VEDERLA A OGNI COSTO!
BAKA

PARTIAMO!!
APPENA TORNATO LE POTRO' PARLARE!
POPOPPOP

PAAAP

...

BASHA
SENPAI!
PAPAPAPA
SEI SICURO DAVVERO?
FORSE...
TRANQUILLO!
MA SEI DAVVERO SICURO?
CERTO CHE È GIUSTA!
SEI SICURO CHE QUESTA STRADA SIA QUELLA GIUSTA!?

OGGI SIETE ANDATI BENE!
SONO STANCO!
SONO GIÀ LE 10 DI SERA!
OOUUH...

CI SONO STATI UN PO' DI PROBLEMI, MA SONO MOLTO FELICE CHE SIAMO ARRIVATI SANI E SALVI!!

ANCHE DOMANI VI CHIEDERÒ DI FARE DEL VOSTRO MEGLIO!
PROBLEMI?! QUESTI SONO INCIDENTI CAUSATI DA ERRORI UMANI
UH

EH!?

ALLORA NON AVREMO TEMPO PER VEDERCI TRANNE CHE NELLE ORE DEI PASTI!
ADDIO!
È UN PROBLEMA SERIO! SE CONTINUO COSÌ SE NE ANDRÀ VERAMENTE!

BUON APPETITO!

EHI, BELL-DAN...
SI...
DAMMENE UN'ALTRO PIATTO!
EHI, FACCIO IL BIS!
DAMMELO!

EH EH!
E...
SI!
ARRIVO!
EHI!
FORZA, UN ALTRO PIATTO!

E ADESSO SI VA A BERE IN CAMERA NOSTRA!
AH...
OH!

IL GIORNO DOPO...
SENPAI!
NESSUN PROBLEMA! FIDATEVI DI ME!!
MA CI SONO DELLE MUCCHE!
MUU

SENPAI!

IL TERZO GIORNO...

ZITTO E SEGUIMI!!

SENPAI, SONO GIÀ LE DUE DEL MATTINO!!
ARRIVATI ALL'ULTIMO GIORNO...

EH EH...! QUANDO TORNA LO INVITO A FARE UNA PASSEGGIATA!
CHE...?
È BELLDANDY... COSA MAI AVRÀ IN MENTE?
Aiutami candido foglio per amici e nemici... un favore da te voglio...
...che ti legga solo Keiichi!
COSA STAVA FACENDO?

UNA LETTERA?
MA È UN FOGLIO BIANCO!
RISATO

DUNQUE...
COSA POTRÒ FARE CON QUESTO?

MORISATO, ANDIAMO A FARE UNA PASSEGGIATA!
MA... A TARDA NOTTE?

EH GIÀ, LA PASSEGGIATA NON È VIETATA!

EH EH!
C... COSA C'È?

PENSAVO DI TENERLO NASCOSTO...
...MA ORA VOGLIO DARLO A TE!

TANTO NON C'E' SCRITTO NIENTE...
Q... QUESTA E'...
Caro Keiichi
ti aspetterò a
ovest del depo-
to delle barche
fiume quando
sorgerà il
sole.
Belldandy
DOVE STARA' ANDANDO?
ERA SOLTANTO, UN FOGLIO BIANCO...
EH!?
EHI!
!!
PERCHE' SI E' MESSO A CORRERE DOPO AVER VISTO QUESTO?

WAAH!
SPLASH
PFUH!
MENO MALE! POSSO ANCORA STARE ACCANTO A TE, NON E' COSI'?

FINE DEL CAPITOLO 13

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
UMI GA KIKOERU
SESAME STREET
12
©Saeko Himuro/TNG/1993

STOP MOTION

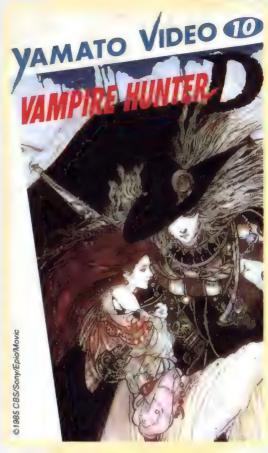
Anch'esso presente come novità alla scorsa mostra-mercato di Lucca, **Vampire Hunter D** (Yamato Video, 80', L. 39.900) si presenta come un prodotto di qualità, garantita soprattutto dalla presenza di Yoshitaka Amano, famoso illustratore nipponico che si occupa della caratterizzione dei personaggi. Ma se nel campo dell'illustrazione i lavori di Amano sono di una bellezza e di una finezza incomparabili, il suo tratto, trasposto in animazione, si appesantisce e SI uniforma perdendo le sue caratteristiche peculiari. Se ne riconoscono le tracce, e a malapena, solo nella caratterizzazione di D, protagonista principale delle vicende. La perdita di spessore nelle caratterizzazioni animate sembra comunque essere una sua caratteristica, e ci sono precedenti illustri che lo dimostrano: **Kikososeki Mospeada** (Gli arrampicatori della genesi), al quale lavora nel 1983, ripresenta lo stesso problema, e l'unico personaggio che mantiene una certa coerenza con il suo stile di disegno è l'effeminato cantante Yellow Belmont. Comunque sia, un elemento che rimane costante sia nelle sue opere su carta che su rodovetro è sicuramente l'atmosfera cupa e di mistero che i suoi lavori sanno creare e trasmettere a chi li osserva.

L'OAV (Original Anime Video) **Vampire Hunter D** esce per la prima volta in Giappone nel 1985 per la Ashi, specializzatasi proprio in quegli anni in produzioni per il piccolo schermo. La storia, in realtà assai scontata, traspone in chiave futuristica le leggende di vampiri e lupi mannari tipiche dei paesi dell'est; e lo fa con il gusto del reinventare comune alle produzioni del Sol Levante. Sono passati diecimila anni dall'olocausto atomico che distrusse la civiltà umana, e ciò ha permesso ai vampiri e al popolo dell'oscurità di prendere il sopravvento sui pochi esseri umani sopravvissuti. In un piccolo villaggio di frontiera, la popolazione vive nel terrore di essere attaccata da bande di lupi mannari o, peggio ancora, dal vecchio vampiro che vive nel castello. Doris, figlia di un cacciatore di lupi mannari si trova suo malgrado faccia a faccia col vecchio vampiro, che innamoratosi di lei la morde sul collo per costringerla a sposarlo contro la sua volontà. L'unica speranza di salvezza per la ragazza è quella di assoldare un cacciatore di vampiri che la possa liberare. L'uomo giusto sembra essere D, un oscuro individuo che fa dello sterminio dei vampiri la sua unica ragione di vita. In realtà D è un 'danpir': il prodotto dell'unione tra un essere umano e un vampiro, e proprio per questo motivo è il più indicato per compiere una missione tanto rischiosa. Ma chi sarà mai l'illustre padre del nostro eroe?!?

Tutto sommato l'OAV si presenta come un prodotto abbastanza curato, pur restando nella media di questo tipo di produzioni.

Barbara Rossi

SENTITO DAL MARE

di Monica Piovan

Agli inizi di maggio è stato trasmesso il nuovissimo **Umi ga Kikoeru** (letteralmente "Si sente il mare"), uno special televisivo a cartoni animati prodotto dallo Studio Ghibli, che ormai conoscete per **Porco Rosso** e tutte le altre produzioni di Miyazaki e Takahata (vedi **Kappa** 2 e 4). Prima di passare a commentarlo, spendiamo due parole per identificare la storia.

E' luglio, e Taku Morizaki - che frequenta l'Università di Tokyo - mentre aspetta il treno alla stazione di Kichijoji intravede dall'altra parte della banchina una figura femminile che gli ricorda una cara compagna delle superiori, Rikako Muto. Giunto il treno, la figura scompare lasciando nel dubbio Taku, convinto che Rikako frequentasse l'Università di un'altra città. In agosto Taku torna alla città natale per prendere parte alla riunione dei vecchi compagni del liceo, e durante il viaggio in aereo i suoi pensieri tornano alla natura e all'incontro di due anni prima con Rikako. La ragazza, nota al liceo sia per i buoni risultati nello studio che per la sua bellezza, gli era stata presentata dal suo migliore amico, Yutaka Matsuno, un ragazzo che non spiccava per particolari doti fisiche o d'intelletto, ma con cui Taku si trovava bene; il fatto poi che Yutaka si fosse invaghito di Rikako, lo aveva lasciato in un inspiegabile stato emotivo, confuso e un po' irritato.

Taku pensava che ciò fosse dovuto all'avere constatato che l'affetto di Matsuno per Rikako non era propriamente corrisposto. Infastidito da questa mancanza di reciprocità che avrebbe potuto ferire Matsuno, ma anche dall'atteggiamento di Rikako - volto ad apprezzare unicamente l'aspetto esteriore degli uomini, e per questo da lui definito "tipicamente femminile" - Taku giustifica così la sua confusione interiore. Se non che arrivano le vacanze alle Hawaii... Ma nient'altro ci è dato a sapere, anche se l'immaginazione potrebbe aiutarci.

La struttura che caratterizzava il racconto originale - serializzato sulle pagine della rivista "Animage" nel 1990/'91 - da cui questo special è stato tratto, ha subito modifiche a causa dei soliti problemi di durata, anche se la traccia è stata rispettata: l'inizio della storia - diversi flashback aventi come soggetto l'ingresso di Taku all'università - è lo stesso nelle due versioni, ma tutta la vita da studente universitario del protagonista nella versione animata è stata saltata, per passare direttamente al viaggio di ritorno verso la casa natale, a Kochi. E' durante questo viaggio che vengono inseriti i ricordi delle scuole superiori.

Il tema di maggior importanza trattato nella

Bella e intelligente: è Rikako Muto, il prototipo della Nuova Donna Giapponese secondo l'autrice del racconto © Saeko Himuro/ TNG/ 1993

Rikako - Taku: 1 a 0

storia è senza dubbio il rapporto uomo-donna e i ruoli che i due investono nella società di oggi. In crisi in tutte le parti del mondo (o almeno da dove ci giungono più notizie), la relazione tra i due sessi sta vivendo fasi di evoluzione diverse a seconda del paese di appartenenza. In Giappone l'ideale femminile - anche fra molti giovani della nuova generazione (alias *open mind*) - è la donna 'eterna fanciulla' che ha sempre da imparare e da ascoltare, generalmente priva di opinione e di capacità decisionali autonome, remissiva, ubbidiente e con modeste ambizioni. Fa i figli, pulisce la casa e allieta il marito. L'uomo determina il buono e il cattivo tempo a casa, lavora (e se la spassa!) fuori e quando rientra, stanco per le pressioni e le responsabilità della *kaisha* (la ditta), si aspetta di essere servito, ascoltato, e non contraddetto. Cambiata la società, sono andati cambiando anche questi ruoli ben definiti e stabiliti e, come dice Saeko Himuro, l'autrice del romanzo, «la donna ha cominciato a far sentire la sua voce... e non solo quando ride!»

Gli uomini, anche quelli meno giovani, cominciano a fare la spesa al supermercato e a sbrigare le faccende domestiche, mentre sempre più coppie considerano il divorzio come soluzione a un rapporto troppo problematico o insoddisfacente, liberandosi dalle mille paranoie che questo può comportare in relazione alla società: una donna divorziata che vive sola, magari con figli o un altro compagno, ha sempre generato chiacchiere e pregiudizi, così come una donna di 30 anni può incontrare mille difficoltà nel cercare un nuovo impiego. Solitamente, quando una donna si sposa abbandona la propria professione, e ripartire da zero è davvero faticoso, specialmente in Giappone.

Insomma, in Giappone siamo a una fase di evoluzione della relazione di coppia che in Europa è stata già da tempo sperimentata, lasciando spazio a una nuova fase del rapporto e a problematiche di diverso tipo. Accettata (più o meno) la divisione dei compiti domestici e quella dell'impiego nella società, la coppia occidentale si trova ora a risolvere il problema della rivalità a cui questa parità di diritti ha condotto, e a ridisegnare un nuovo modello di coppia dove la donna sia comunque oggetto di piacere - e non motivo di timore e inibizione - e l'uomo, rimessi i pantaloni dopo un periodo di ibride gonnelle, sia in grado di confrontarsi e dialogare apertamente con la compagna che, seppur dotata di qualità e capacità in nulla inferiori a quelle dell'uomo, è comunque un soggetto diverso. Quindi, mentre in Giappone si lotta per conquistare quella parità di diritti che ha caratterizzato il movimento femminista degli anni Sessanta in occidente, da noi si sta lottando per il riconoscimento delle naturali diversità che uniscono due individui.

Altra cosa interessante da sapere per capire meglio Saeko Himuro quando dice di non desiderare che gli uomini manifestino più apertamente e spontaneamente quanto li logora dentro, è il fatto che in Giappone l'uomo è ritenuto tanto più virile quanto meglio riesce a nascondere i propri sentimenti, il che crea non pochi problemi nel caso in cui si desideri dichiarare il proprio sentimento a una persona... senza dirglielo! Non è un paradosso: invece di trovare una soluzione più o meno galante per manifestare i propri sentimenti, si tengono nascosti e si lascia che qualcosa di esterno ed estraneo al dichiarante succeda, così da lasciare l'iniziativa a terzi. Nel frattempo si aspetta soffrendo e portando molta pazienza per questa occasione che tarda a venire (vedi **Neverland** nr. 2). Ed è anche vero che molto spesso, se uno decide di manifestare esplicitamente i propri sentimenti, mancando di background in materia agisce come una bomba che esplode inavvertitamente in una situazione di assoluta e innegabile tranquillità, finendo così col creare situazioni imbarazzanti, inopportune e non sempre comprensibili (vedi **Starlight** nr. 8). E' chiaro che quanto finora detto è estremizzato per ovvie ragioni di comprensione e di spazio, ci sono naturalmente eccezioni, situazioni più miti e similitudini con il nostro modo di agire, ma ci interessano meno in quanto già note. Ciò che invece si voleva comunicare sono proprio le diversità, alcune caratteristiche e peculiarità che fanno del Giappone quell'affascinante miscela di oriente e occidente che è, perché siamo convinti che le naturali barriere esistenti tra entità differenti (culture, religioni, pensieri, sessi...)

Rikako - Taku: 1 a 1... Parità di diritti e doveri o semplice ostilità?

siano abbattibili solo mediante la conoscenza e possibilmente la comprensione di ciò che distingue le due parti, delle loro diversità e non mediante una sempre più isterica ricerca, affermazione e divulgazione di ciò che è comune e ormai ampiamente riconosciuto. Nella fattispecie, **Umi ga Kikoeru** ci offre l'opportunità di riflettere sulle diversità di sesso, ma crediamo che il meccanismo necessario ad attuare questa riflessione, possa essere adottato per confrontarsi su tanti altri problemi presenti nella società odierna.

Saeko Himuro ha visto per la prima volta gli Studi Ghibli in questa occasione. Aveva sentito dire che la produzione di un *anime* era cosa piuttosto complessa, e notando con stupore le numerose persone che ci lavorano, non può che dare ragione a questa affermazione. Soprattutto quando ha scoperto che tutto, dalla coloritura all'asciugatura, viene fatto a mano: pensava che sarebbe stato bello poter usare una macchina per realizzare direttamente il prodotto finito. Apprezza molto gli sforzi fatti da tutti per riuscire a creare un prodotto di qualità, e non immaginava proprio che animare **Umi ga Kikoeru** avrebbe richiesto tanto lavoro e dedizione; nel vedere il complicato marchingegno messo in moto a tale scopo, le è sorto il dubbio... di averlo veramente scritto lei! A sentire Kondo, comunque, questa non è una storia che punta sull'azione, e quindi non ci sono neppure scene esageratamente 'animate' che possano aver creato problemi in fase di ideazione. L'animatore è comunque convinto del fatto che trasporre in animazione un racconto di questo tipo è un po' un'avventura. Da non dimenticare è il fatto che i protagonisti di **Umi ga Kikoeru** sono studenti universitari, e questo rappresenta senz'altro una novità nel panorama dei cartoni animati giapponesi i cui protagonisti finora erano sempre stati studenti delle elementari, delle medie e del liceo; oppure personaggi la cui età era difficilmente identificabile, e comunque quasi mai studenti universitari. Secondo Saeko Himuro questo è un cartone 'psicologico' che essendo stato trasmesso in un palinsesto televisivo, fra programmi di tipo completamente diverso, doveva puntare moltissimo sulla forza delle immagini e sulle potenzialità dell'animazione. Katsuya Kondo aggiunge che secondo lui il processo di creazione del prodotto non avviene mai con una simile consapevolezza: leggendo l'originale, lascia che l'atmosfera suscitata vada a delineare nella sua mente qualche immagine del personaggio. Insomma, lascia che tutto avvenga naturalmente.

I lettori di Saeko Himuro sono per lo più

Yutaka Matsuno, l'intellettuale.
© Saeko Himuro/ TNG/ 1993

Taku Morizaki © Saeko Himuro/ TNG/ 1993

donne, anche se lei vorrebbe che i suoi lavori fossero letti da più uomini, perché dice che questa, per loro, è un'epoca particolarmente difficile. E la sua affermazione si ferma a una semplice denuncia del problema: essere uomo al giorno d'oggi è difficile, perché l'uomo ha perso il suo ruolo da 'macho' che ordina alla donna ciò che deve fare, e questa, nel frattempo, ha imparato a rifiutare i comandi.

In **Umi ga Kikoeru**, il protagonista maschile, Taku, rispecchia per l'autrice l'uomo ideale: Taku è apparentemente debole, ma ci sono delle cose su cui è intransigente e quando si tratta di decidere, decide con fermezza; in presenza di difficoltà le affronta, ci soffre, si confonde, ma alla fine ritorna sui suoi passi più forte di prima. Per esempio, avrà diverse cose di cui lamentarsi al lavoro (un impiego part-time che accetta per guadagnare i soldi necessari per partecipare al viaggio di congedo scolastico alla fine del liceo, un viaggio alle Hawaii!), ma alla fine non lo abbandona, continua a fare lo stesso lavoro con uno spirito diverso, reso tale dal superamento degli ostacoli. E con Rikako sarà lo stesso: anche in presenza di situazioni di confusione, ritorna sempre alla salda matrice che li lega.

Ciò che l'autrice vuol dire con **Umi ga Kikoeru** è insomma che l'uomo può essere tale anche senza essere violento e rude, anche se si lamenta dei suoi problemi interiori e manifesta apertamente questo suo sentire, anche se si perde d'animo e non trova subito una risposta, perché questa irresolutezza non va a scapito della sua mascolinità. Quando Katsuya Kondo accenna qualche intervento durante i monologhi di Saeko Himuro, è piuttosto scarno e generalmente complementare a ciò che afferma l'autrice (uomo in crisi?); comunque si riesce a capire che lui e Taku si somigliano molto dal carattere, a parte il fatto che Taku, quando deve prendere una decisione, alla fine in qualche modo ci riesce, mentre Kondo sembra che ci riesca un po' meno. L'animatore è comunque molto entusiasta del lavoro in cui si trova immerso. Durante la realizzazione delle illustrazioni di **Umi ga Kikoeru**, in ogni singola immagine includeva tutte le possibili *nuance* d'animazione che l'immagine poteva offrire. All'epoca, comunque, non pensava affatto che **Umi ga Kikoeru** sarebbe diventato un cartone animato, e quando si è trovato a occuparsi realmente dell'animazione ha avuto la sensazione di lavorare a qualcosa che aveva sempre desiderato fare. E ciò che spera di aver ottenuto con questa animazione è un effetto per cui lo spettatore *solo* alla fine si renderà conto che ciò che ha visto era un film d'animazione, e non un film dal vivo, per la forza evocativa e capacità di astrazione delle immagini.

In alto e qui sopra, Rikako in due differenti tenute: casual per l'estate, e in uniforme scolastica, come è apparsa in copertina di 'Animage' a gennaio.
© Saeko Himuro/ TNG/ 1993

SAEKO HIMURO, L'AUTRICE

E' nata l'11 gennaio 1957 a Hokkaido, una delle tre isole che formano il Giappone, e si è laureata all'Università Fujijoshi in Letteratura Giapponese. Debutta con **Sayonara Arurukan**, al quale viene riconosciuto il premio Seishunshinjin della Shueisha. Segue la pubblicazione della serie **Nante Sutekini Japanesque**, il più noto tra i suoi vari best seller. Altri lavori sono **Saeko no Tokyo Monogatari**, **Playback e Yokoso**, **Imoto Monogatari**, **Ippashi no Onna** e tanti altri. La sua più recente pubblicazione è **Gin no Umi Kin no Daichi**. Alcune opere, inoltre, avranno l'onore di diventare fumetti e cartoni animati, per cui non ci resta che aspettare e vedere cosa accadrà. Per quanto riguarda **Cinderella Meikyo**, sta per essere realizzato in *Image Album*; **Koisuru Onnatachi** sarà tradotto ín film, mentre **Umi ga Kikoeru** è già animazione, la prima, per Himuro Saeko. Segnatevi il nome di questa autrice: ne sentiremo parlare spesso, da ora in poi.

KATSUYA KONDO, IL DISEGNATORE

Nato nel 1963 nella prefettura di Ehime. Lavora prima per la ditta di produzioni d'animazione Annapuro, successivamente partecipa con disegni originali a un progetto degli Studi Ghibli: **Tenku Shiro Laputa**. Lo ritroviamo quindi in **Tonari no Totoro** (disegni originali), in **Majo no Takkyubin** (come disegnatore e direttore della produzione grafica), in **Kumo no Yoni Kaze no Yoni** (TV special/ disegnatore e direttore della produzione grafica), in **Omohide Poroporo** (direttore della produzione grafica) e in **Kurenai no Buta - Porco Rosso** (disegni originali). Nella realizzazione del romanzo **Umi ga Kikoeru** si è occupato dell'illustrazione, mentre in nella versione animata ha lavorato come character designer e direttore della produzione grafica. Potrà così muovere con le proprie mani quei personaggi già conosciuti, per lo meno da chi ha seguito con passione il romanzo. In questo momento è totalmente immerso nel lavoro.

In alto a sinistra, Saeko Himuro; in alto a destra, Katsuya Kondo. In grande, un'altra immagine di Rikako e Taku; in basso, un disegno autografato di Kondo apparso sulla rivista "Animage" © Saeko Himuro/ TNG/ 1993

Graffi & Graffiti

Non sono ancora riuscito a capire se il rifiuto che avevo in passato di pormi di fronte alle opere Yukio Mishima fosse un atteggiamento involontario o una scelta dettata da indubbi pregiudizi. Le sue opere così esasperatamente finalizzate alla ricerca di un ideale estetico, il suo seguire sempre e comunque i valori di un Giappone ormai parte della storia, la sua barocca teatralità, limite illusorio tra realtà e finzione che lo ha condotto a un plateale *seppuku* (rituale forma di suicidio della tradizione giapponese): circostanze queste che mi avevano sempre reso ostica la lettura delle opere del maestro. Non mi ero comunque mai posto il problema in quanto, seppur amante della lettura, non mi ero finora mai accostato alla narrativa orientale.

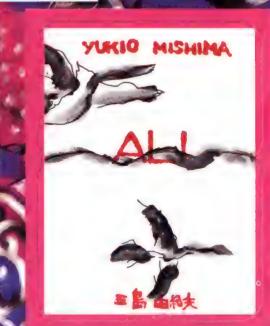
Dopo aver letto i romanzi di Banana Yoshimoto e Kenzaburo Oe, però, è nato spontaneo l'interesse e la curiosità di percorrere nuove vie, sempre attinenti all'universo nipponico. La scelta è ricaduta su un romanzo di Mishima, *Musica*, di cui avevo letto recensioni non sempre entusiaste, ma che mi interessava per i richiami alla psicanalisi: del volume edito da Feltrinelli, comunque, parlerò nel prossimo appuntamento con *Graffi & Graffiti*.

Per conoscere e apprezzare Yukio Mishima, pseudonimo di Kimitake Hiraoka, sono attualmente disponibili due libretti prodotti da Stampa Alternativa al prezzo altamente popolare di 1.000 lire. E *Millelire* è anche la collana che li ospita, ultimo baluardo contro la sterilizzazione dell'intelligenza. Testi rari, stimolanti, eclettici, tra i quali ben si allineano **Ali** (Tsubasa) e il più recente **Inquietudine d'amore** (Ai no Fuan).

L'inquietante connubio tra amore e morte è presente in entrambi, con toni sempre duri, morbosi, quasi alienanti. **Ali**, come scrive lo stesso autore, rappresenta il tentativo di perfezionare il *métier* del racconto, e per questo segue i binari dell'introspezione e della confessione, filtrate attraverso l'innocenza di un amore non consumato. Al centro della storia troviamo Sugio, costretto durante la guerra a una separazione forzata da Yoko, che ricopre il doppio ruolo di cugina e amante.

Il secondo, invece, è una vera e propria *pièce* teatrale avente come protagonisti Shigeru, delinquente diciassettenne, Michiko, figlia di un venditore ambulante, e un feto vestito da marinaio, che rappresenta il frutto del loro peccato. Un figlio che morirà prima di nascere e che per questo vuole uccidere la madre che già lo rinnega. Dialoghi al confine tra incubo e follia, resi suggestivi da una descrizione della scena puntuale e particolarmente attenta alle emozioni degli 'attori'.

Due piccoli capolavori per iniziare a conoscere il genio maledetto di Mishima, due grandi occasioni per lasciarsi tentare.

Massimiliano De Giovanni

Yukio Mishima
ALI
Stampa Alternativa, 32 pagine, lire 1.000

Yukio Mishima
INQUIETUDINE D'AMORE
Stampa Alternativa, 32 pagine, lire 1.000

INQUIETUDINE D'AMORE

La pesca, oltre a essere il frutto che (e non solo nella cultura nipponica) rappresenta il 'fondoschiena' femminile ideale, è anche *l'uovo* che genera il personaggio delle leggende giapponesi più noto all'estero, ovvero

MOMOTARO, IL RAGAZZO PESCA

Molto tempo fa un'anziana coppia viveva in un villaggio disperso nella campa-

La brigata di Momotaro. Illustrazione di Andrea Baricordi.

gna. Un giorno il marito andò a raccogliere legna da bruciare, e la moglie si recò a lavare i panni al fiume; mentre era intenta nel suo lavoro, vide galleggiare trasportata dalla corrente un'enorme pesca. Con non poche difficoltà cercò di trascinarla a riva e di portarsela a casa; quando al suo ritorno il vecchio la vide, rimase molto sorpreso, e propose di tagliarla subito e mangiarla. Ma come il coltello prese ad affondare nel gigantesco frutto, dal suo interno guizzò fuori un bimbo vispo e scalciante. I due erano sbalorditi, ma superato lo shock iniziale, esplosero di gioia: non avevano mai avuto bambini, e così decisero di allevarlo come figlio loro e di chiamarlo Momotaro, dato che *momo* in giapponese significa *pesca*. Il piccolo era pieno di energia e aveva un appetito leonino; il suo piatto preferito erano le polpette di riso, e più ne mangiava più diventava forte, tanto che all'età di tre anni giunse ad avere la forza fisica di un adulto. Ma nonostante ciò, anche dopo anni e anni, Momotaro non spiccicò mai una parola, e gli anziani genitori adottivi non sapevano spiegarsi il perché. Questo finché un bel giorno il ragazzo pesca dichiarò con voce decisa «Nonno! Nonna! Io vado a sconfiggere gli *oni*!». I due rimasero così sorpresi che a stento riuscirono a chiedergli il perché di una decisione così improvvisa e rischiosa: gli *oni* erano infatti pericolosissimi demoni che infestavano il Giappone, e durante le loro tipiche incursioni notturne rapivano gente, rubavano oggetti preziosi e radevano al suolo interi villaggi. Sapendo comunque di non poter far cambiare idea a un tipo come Momotaro, i due vecchietti si misero di buona lena a preparare vestiti e cibo per il suo viaggio; poi, con le lacrime agli occhi, lo salutarono e lo seguirono con lo sguardo fino all'orizzonte.
Lungo il cammino Momotaro incontrò un cane che gli propose un patto: in cambio di una delle polpette che la vecchietta aveva preparato per il ragazzo, lui lo avrebbe seguito fino all'Isola dei Demoni e li avrebbe combattuti al suo fianco. La cosa si ripeté altre due volte, lungo la strada, e così, alla spedizione si unirono pure una scimmietta e un fagiano; e tutti insieme, passando per i paesi, cantavano «Largo! Largo! Arriva Momotaro, il più forte del paese! Indietro! Indietro! Passa Momotaro e i suoi Senza-Paura!». Per pianure e per monti, con la pioggia e sotto il sole rovente, la banda marciò senza sosta, forte di una meta che intendeva perseguire a qualunque costo. Giunti finalmente al mare, si procurarono un'imbarcazione e puntarono decisi verso la loro destinazione, una montagna rocciosa che emergeva dalle acque. Momotaro mandò il fagiano in ricognizione, in modo da poter raggiungere la riva inosservato; il furbo volatile scoprì inoltre che gli oni erano impegnati in una festa. Ottima occasione! L'enorme Cancello degli Oni era chiuso a chiave, ma la scimmietta prese l'iniziativa e, arrampicatasi fino in cima si calò dall'altro lato e lo aprì dall'interno. Quando la brigata di Momotaro varcò la soglia, tutti i demoni occupati a mangiare, bere e danzare rimasero a bocca aperta, e prima ancora di riuscire a chiedere «Chi sei?», i quattro avevano già iniziato a menare le mani. Si fece subito avanti il Re degli Oni, infuriato e con una grossa clava di ferro stretta in pugno, che fece piombare sulla testa del ragazzo urlando e proferendo minacce... Ma contro ogni previsione, fu la mazza a spaccarsi in due senza dannegiare minimamente Momotaro, che con un balzo, una capriola e una testata in mezzo alle corna del demone, mise fuori combattimento il mortale rivale. Con le spalle al muro, in mezzo alle macerie e ai cumuli di oni pieni di lividi, graffi, morsi e bernoccoli, Momotaro costrinse il Re a promettere di dare un taglio netto alle sue incursioni; in segno di rispetto, poi, i demoni caricarono la barca del ragazzo pesca di tesori inestimabili, e continuarono a inchinarsi finché non prese il largo, aiutato da un potente soffio del Re Demone. Tornò così trionfante in patria, con somma gioia degli anziani genitori adottivi; tutti lo riempirono di onorificenze e le venne concessa in sposa una principessa. Ma il più felice di tutti era Momotaro: aveva realizzato il proprio sogno.

Scopriamo così che Momotaro incarna l'ideale nipponico del perseguire una meta a qualsiasi costo, e soprattutto di *avere* una meta. Il personaggio di Momotaro è stato ripreso dalla serie animata televisiva *Maho no Princess Minky Momo* (notare anche la somiglianza del nome), vista in Italia come *Il magico mondo di Gigì*, in cui la protagonista - la principessa del paese dei sogni - aveva capelli color rosa-pesca tre preziosi aiutanti: un cane pacioccone, una buffa scimmietta e un petulante uccellino... Vi ricordano niente?

Andrea Baricordi

Minky Momo e amici. © Ashi

La Rubrika del KAPPA

Oh, salve a tutti! Vi stavo aspettando. Prego, gentili lettori, entrate nella mia umile dimora e venite un po' a rinfrescarvi. Come dite? Fa caldo, in città? Oh, certo, ma d'altra parte, sapete com'è: l'inquinamento, il buco nell'ozono, l'effetto serra... E poi, tutta la situazione gaùrroide che si è venuta a creare nelle 'alte sfere' ha fatto sì che a tutti girassero le 'basse sfere', e così ci siamo trovati vittime anche del calore generato... dall'attrito! Passiamo a parlare di cose serie.

Un po' di sconforto è serpeggiato tra le file dei 'vecchi' appassionati di animazione nipponica quando è apparsa sugli schermi l'ennesima versione di Gundam: quello che in molti hanno sempre considerato come 'il mito' si sono visti presentare un prodotto filologicamente discutibile (non per quanto riguarda la realizzazione, che rimane sempre di ottimo livello), ovvero un **Kidoo Senshi V-Gundam** che fa il verso a tutte le recenti animazioni di robot giganti. Il buon vecchio Mobil-Suit si trova così pilotato da tredicenni e ha un look da robot convenzionale: in questo modo, utilizzando trucchetti come agganciamenti e trasformazioni, le ditte produttrici di giocattoli potranno fare soldi a palate vendendo i vari componenti separatamente piuttosto che in un'unica confezione... Eh, già! E' vero che se l'animazione televisiva non si facesse forza con pupazzini e pupazzetti da mettere in commercio morirebbe in quattro e quattr'otto, ma come la mettiamo se da adesso in poi questo sarà l'unico principio di produzione? Non ci resterà che ricordare i vecchi gloriosi cartoon di una volta, oppure di rivolgerci unicamente al mercato delle videocassette e dei film da cinema, che fortunatamente sono in continuo sviluppo, anche se... Sì, sì, va bene. Non gufiamo, per ora! Comunque, sempre sul fronte Sunrise, possiamo anche trovare cose curiose, come per esempio **Shippu! Iron Leaguer**, un gruppo di robottozzi (ovvero di robot-tozzi) sportivi, le cui rispettive forme compresse da pseudo-superdeformed ricordano gli abbigliamenti del kendo, del calcio, del basket, dell'hockey e così via, e che secondo i nuovi canoni di questo genere animato hanno vita propria e chiacchierano. Spesso troppo.

Se qualcuno di voi lo scorso 11 aprile avesse per puro caso intravisto la prima mezz'ora della **Corrida di Corrado** su Canale 5, avrà sicuramente assistito allo spettacolo più indecente degli ultimi venti anni televisivi... sì, più indecente di Emilio Fede che fa finta di soffrire per la guerra in Bosnia! Stiamo parlando dei due primi concorrenti, che si sono presentati in costume e mascherati (per non farsi riconoscere dai rispettivi parenti); da cosa, non si è ben capito, ma la canzone che hanno intonato (intonato?!?) era innegabilmente la sigla di *Saint Seiya*, in un nippo-bolognese da incidente diplomatico (pronuncia: Scen-sceia). A un certo punto, i due sciagurati si sono messi a volteggiare per il palco con sommo terrore del noto presentatore televisivo, tanto che sia pubblico che regia hanno rischiato il collasso cardiocircolatorio. Insomma, alla fine sono riuscito a scoprire le identità segrete dei fresconi, che guarda caso si annidano proprio fra i curatori di questa rivista!

Comunque, non solo in Italia abbiamo programmi dove la gente può mostrare il peggio di se stessa. Una delle trasmissioni più seguite attualmente dai bambini giapponesi è **Tensai TVkun**, una cosa cerebralmente perversa e dalla pretesa importanza culturale, ove è possibile vedere una base segreta condotta da un'equipe realizzata al computer e ragazzini veri; la base comunica con una ragazza 'a cartone animato': per esempio, se la

*La cover del primo volumetto di **Ghost Sweeper Mikami**, dove si può vedere, attraverso la scollatura della protagonista, il colore delle sue scarpe. © Shiina/Shogakukan*

*E' in arrivo l'OAV di **JoJo no Kimiyoona Booken** di Hirohiko Araki, che qualcuno di voi si ricorderà per Baoh Raioosha: sembra proprio che l'autore si sia evoluto in maniera esagerata e che il manga stia ottenendo un grandissimo successo per la totale follia che lo pervade! Ma avremo modo di riparlarne. © Araki/Shueisha*

puntata è incentrata sulla vita dei dinosauri, *ella* sarà inviata in un continente sperduto popolato solo dai grandi rettili, su cui farà tutte le ricerche del caso.

Alloralloralora... trasposizioni animate! Vediamo un po' se ce ne sono... Ma sì che ce ne sono! Direttamente dalle pagine di "Sunday" della Shogakukan, è arrivato in TV l'11 aprile sorso (sì, sì: in Giappone, non in Italia! Uff!) **Ghost Sweeper Mikami** di Takashi Shiina, che ha spopolato in particolar modo fra i telespettatori di presunto sesso maschile. Per la bellezza della serie? No! Nonostante la suddetta sia veramente molto carina, i soliti teledipendenti si sono lasciati catturare dalle forme balzellanti della protagonista, una signorina dai capelli rossi capo di un'agenzia di esorcismi che - aiutata da due colleghi - scaccia spettri ed elimina maledizioni e risponde al nome di Reiko Mikami. I caratteri che formano il nome della sgàrzola significano "dea della bellezza", ma in gergo stretto-nipponico significa anche "bella donna"; ciò non toglie, comunque, che questa non sia la sua unica dote: Reiko è dotata di poteri magici, e così anche Oniku, la sacerdotessa-fantasma (benigna) defunta da 300 anni e ancora sulla Terra perché si è dimenticata la formula per entrare nel Nirvana. Pensa te, gli scherzi della memoria! Il terzo membro del gruppo (se volessi essere volgare potrei dire che è l'unico, ma dato che non sono volgare non lo dico) è Tadao Yokoshima, che oltre a fare da assistente part-time, è anche pappagallo full-time e non ha nessun potere magico.

Nel frattempo, siamo tutti in attesa di vedere anche in Italia la versione animata di **Batman**, o meglio *Battoman*, come dicono loro: la nuovissima serie TV sbriluccicante nuova-nuova bella lustra trallallà è stata infatti smaneggiata anche in Giappone, almeno per quanto riguarda le sigle, dalla Tokyo Movie Shinsha. Ma se tanto mi dà tanto, saranno tutte stagliuzzate per permettere alla Cristina con i fiocchi D'Avena di imprimervi sopra il suo marchio canoro, che sarà una roba del tipo «Batman, Batman, il mio pipistrellino tutto nero - che svolazza come uno sparviero - nella buia notte sì - fino al chicchirichì». Mah. Peccato. E sì che poteva essere una cosa carina... Comunque, tenendo conto che sono stati ultimati i doppiaggi degli OAV di **Orange Road** (presto in TV? Boh!), di **Patlabor**, di **Niki Larson** (chi è? Ryo Saeba, ovvero **City Hunter**... Sigh! Ora potete deprimervi) e **Watashi to Watashi - Futari no Lotte** (storia di gemelle tratta da un romanzo occidentale), avremo probabilmente una nuova stagione animata nipponica, a differenza della scarna scorsa. Basta così. Mi sono rotto. Alla Proxima Centauri.

Il Kappa

*Il **Batman** televisivo animato gode di uno stile di disegno veramente particolare: sembra quello originale di tanti, tanti, tanti... ehm... qualche anno fa. TM & © 1993 DC Comics Inc.*

REFERENDUM

Ricordate il referendum apparso sul numero 5 di **Kappa** (novembre)? Non ce ne siamo dimenticati, state tranquilli! E' solo che la catalogazione delle risposte ci ha provocato diverse emicranie, a causa di molti 'casi curiosi' e per i soliti ritardatari che ci hanno inviato le schede una settimana prima della chiusura del referendum.

I nostri lettori sono prevalentemente ragazzi (74%), mentre il pubblico femminile è rappresentato da un misero 26%. A chi dice che i manga sono una lettura per piccini, poi, rispondiamo che la fascia principale va dai 15 ai 22 anni, con un picco del 20% a quota 17-18. La classifica, però, coinvolge un pubblico ben più vasto, dai 10 ai 37 anni. Come era prevedibile, sono le grandi città del centro-nord ad avere la percentuale più alta, con in testa Roma (9,5%) seguita a ruota da Milano (8,6%), Firenze (3,1%), Torino (3%) e Bologna (2,2%). Per concludere la scheda del nostro lettore tipo veniamo alla professione, dove vincono in maniera schiacciante gli studenti (61,4%), che distaccano di più lunghezze i disoccupati (3,4%), gli impiegati (2,5%) e gli operai (1,5%). Ma entriamo ora nel vivo del referendum, ricordandovi però che alcune voci (i manga e gli articoli da pubblicare, il formato ideale...) sono state omesse per ovvie ragioni.

1) Leggi abitualmente fumetti?
Sì (99,5%) No (0,5%)

2) Quale pubblicazione segui con più entusiasmo?

1 - **Kappa Magazine** (29,5%)
2 - **Starlight** (11,5%)
3 - **Mangazine** (10%)
4 - **X-Men** (8,4%)
5 - **Z Compact** (7,4%)
6 - **L'Uomo Ragno** (7%)
7 - **Dylan Dog** (5,8%)
8 - **Nathan Never** (5%)
9 - **Zero** (3,1%)
10 - **Akira** (2,8%)

Che dire di un simile risultato? E' la vittoria del fumetto, e non solo giapponese! Ma la cosa che più ci colpisce, oltre all'ottimo piazzamento per i nostri primi albi manga, è un folgorante quarto posto per gli **X-Men**. Seguono a ruota **Star Magazine** (2,7%), **Martin Mystère** e **Manga Compact** (2,5%).

4) Il manga pubblicato in Italia che mi piace di più è:

1 - **Squadra Speciale Ghost** (18%)
2 - **Orange Road** (14,2%)
3 - **Ken il guerriero** (13,4%)

Ma la classifica prosegue a stretta distanza con **Ranma 1/2** (10,1%), **Devilman** (7,2%), **Oh, mia Dea!** (6,8%), **Lamù** (6,5%), **Akira** (6%), **3x3 Occhi** (5,5%) e **Horobi** (3,2%).

5) Mentre quello che mi piace di meno è:

1) **Mazinga Z** (15,7%)
2) **I Cavalieri dello Zodiaco** (12,1%)
3) **Kamui** (8,7%)

Illustri bocciati anche per le posizioni successive: **Squadra Speciale Ghost** (7,4%), **Sanctuary** (5,8%), **Horobi** (5,1%), **Devilman** (4,4%), **Cobra** (4,2%), **Patlabor** (3%) e **Midnight Eye Goku** (2,8%). Nota curiosa: tra i tanti titoli votati compare anche *Batman*, celebre supereroe americano (?!?).

6) Ho conosciuto la vostra rivista grazie a:

1) Pubblicità (22,5%)
2) Edicola (21,1%)
3) Amici/parenti (12,7%)

E' doveroso ricordare anche l'ottimo piazzamento delle riviste specializzate, che hanno sostenuto il nostro esordio sul mercato (6,8%), le presentazioni ufficiali (3,2%) e le librerie italiane (3,1%). Alcune schede sono arrivate anche grazie alla Rete Fidonet, attiva BBS particolarmente attenta al mondo del fumetto, e da manifestazioni e fiere (1,7%).

7) Prima che uscisse **Kappa Magazine**:

Acquistavo già riviste manga in italiano (55%)
Possedevo già materiale in lingua giapponese (22%)
Conoscevo solo le serie televisive animate (17%)
Non mi interessavo di produzioni giapponesi (5%)

Il 22% dei nostri lettori ha scoperto l'universo giapponese attraverso la nostra rivista, dato non trascurabile che ci fa particolarmente piacere.

8) Mi interessa maggiormente:
Fumetto (44,5%) Animazione (36,9%) Cultura (18,6%)

9) Il fumetto di **Kappa Magazine** che preferisco è:

Squadra Speciale Ghost (37,8%)
3x3 Occhi (31,3%)
Oh, mia Dea! (30,9%)

E qualcuno ha persino votato **Compiler** e **Gun Smith Cats**: troppo presto, amici! Aspettate almeno il prossimo referendum!

10) Il romanzo a puntate su **Kappa Magazine**:

Non mi piace per niente (23,2%)
Non mi piace illustrato da disegnatori italiani (14,7%)
E' una buona idea così com'é (13,1%)
Preferivo un soggetto diverso da Dirty Pair (10,1%)

Un risultato di difficile interpretazione: l'idea del romanzo non dispiace, ma bisognerebbe studiare una differente impostazione.

11) Anime la rivista interna:

Vorrei più pagine (33,2%)
Va bene così com'é (24%)
Vorrei più immagini (21,4%)
Vorrei più interviste (9,2%)
Vorrei più testo scritto (8,1%)

12) Mi piacerebbe che gli articoli:

Vanno bene così (36,7%)
Contenessero più trame (22,2%)
Fossero più critici (17,4%)
Fossero più tecnici (14,6%)
Fossero meno tecnici (4,2%)

Ottimi consensi per *Anime* e per gli articoli, che chiedete in dosi sempre più corpose. Se volete le trame sarete accontentati, ma saranno sempre la spalla di servizi particolareggiati e ricchi di note.

13) La cosa che più mi piace in **Kappa Magazine** è

1) La redazione (18,7%)
2) Anime (15,4%)
3) I Manga (13,8%)

Degni di nota, la grafica (12,8%), la carta (6%), le varie rubriche (6,7%) e la Rubrika del Kappa (4,2%).

14) Mentre quella che mi piace meno è:

1) Romanzo (32,5%)
2) Eroi (28,5)
3) Rubrika del Kappa (5%)

17) Un voto da 1 a 10 per:

Copertine	7,5
Grafica di Kappa	9
Grafica di Anime	8,5
Adattamento onomatopee	8
Lettering	7
Traduzioni	9

KONVENTION

Parte del pubblico presente: abbiamo calcolato un totale di circa 2.000 persone durante tutta la giornata!

Aiuto! Giuriamo che non ce l'aspettavamo nemmeno noi! La **1^ Convention Italiana di Cinema, Fumetto e Animazione Giapponese** del 17 aprile scorso è stata un sucesso apocalittico! Nonostante l'apertura fosse prevista per le 9 del mattino, già dalle 8 gruppi organizzati erano seduti impazienti sulle scale interne pronti ad assediare la sala proiezioni del Cinema Teatro Tivoli di Bologna mentre ancora venivano fatti gli ultimi preparativi. Cinquecento posti a sedere totalmente occupati alle ore 10, per arrivare a una somma di circa settecento persone verso le 11:30; in cuor nostro non ce la siamo sentita di mandarvi a spasso durante le pause di pranzo e cena, e così la sala si è trasformata in un grande accampamento anche mentre i film non venivano proiettati. A proposito, vi sono piaciuti i film? A giudicare dalle ovazioni in sala (anche durante le proiezioni! E' stato entusiasmante!) diremmo proprio di sì! I quattro film di **3x3 Occhi**, il video-musicale di **Compiler**, il primo episodio della serie di **Oh, mia Dea!**, la prima parte di **Video Girl Ai**, la sezione **Kaiju-eiga** (quanti fan di Godzilla!!), l'intervento speciale delle **Dirty Pair** (la cui mostra ha resistito solo parte della mattinata per poi essere smontata, a causa della quantità di persone) e l'omaggio ad Hayao Miyazaki; l'acceso dibattito fra gli ospiti (Antonio "Nathan Never" Serra, Luca Raffaelli e Michele 'kaiju' Romagnoli) e il pubblico sul tema «Giappone-Italia: uno a zero o pareggio?» ha poi preso pieghe inaspettate, e si è parlato di «Chi sono i cosiddetti *manga-fan* in Italia?», «Cosa rappresentano in realtà per un pubblico italiano i fumetti e i cartoni giapponesi?» e, una volta tanto, è stato sviscerato in maniera intelligente e anticonvenzionale il tema *censure*. Discorso a parte per le tre fugaci apparizioni della madrina della manifestazione, Cristina ai fiocchi D'Avena, magistralmente interpretata da un Mauro Daviddi (nostro adattatore delle onomatopee) estremamente leggiadro (?) che sulle note di «Cristina» si è vista passare alle spalle, sullo schermo, immagini di terre devastate da guerre atomiche et similia, per poi fuggire scandalizzata dai "cartoni animati violenti" della sigla (molto apprezzata, a giudicare dagli applausi) realizzata la notte precedente montando spezzoni di cartoni con due videoregistratori residuati bellici, e con il sonoro inserito in mono con un walkman… a fili scoperti!

Qui sopra, Andrea Baricordi, Mauro 'Cristina' Daviddi e un simpatico 'bambino' del pubblico che ha cantato e ballato con la sua beniamina.

[illegible] serata: da sinistra a destra, Antonio Serra, Michele Romagnoli e Luca Raffaelli.

Questo spazio serve comunque anche a ringraziare tutti coloro che sono intervenuti alla manifestazione (ovvero voi che state leggendo) e tutte le persone che hanno dato vita a questa grande festa. Passiamo dunque a ringraziare Padre Luigi Panaioli (gestore del Tivoli che ci ha concesso il locale nonostante il brevissimo preavviso), Antonio Serra, Luca Raffaelli, Michele Romagnoli (che ha salvato in più occasioni l'audio delle proiezioni e ha organizzato la sezione *kaiju*), Mauro Daviddi (per la totale assistenza e dedizione); un ringraziamento comunque dovuto alla Star Comics che si è sobbarcata tutte le spese e ha fatto sì che l'ingresso fosse gratuito e ai giornalisti di "Ciak", "Il Resto del Carlino", "Il Manifesto", "L'Unità", "La Repubblica" per ben due volte, e a tutti coloro che per qualche motivo non riusciamo a citare. Che dire? E' andata tanto bene che vorremmo fin da ora invitarvi… alla **2^ Convention Italiana di Cinema, Fumetto e Animazione Giapponese** nel 1994! Ci sarete, vero?

Kappa boys

APRITI SESAMO

di **Simona Stanzani**

Non lasciatevi ingannare dalle pur deliziose copertine di questo fumetto, che ritraggono personaggi allegorici con evidenti richiami alla mitologia orientale e gag alla *Uruseiyatsura*: **Sesame Street**, l'ultima fatica del "nostro" Izumi Matsumoto non ha niente a che fare con le ambientazioni surreali del sopracitato manga. Seguendo infatti una tendenza sviluppatasi con *Maison Ikkoku*, sempre della pluridecorata Rumiko Takahashi, **Sesame Street** ricalca fedelmente i canoni della sit-com più pura: niente poteri ESP, niente gattoni giganti, né bambine volanti, solo la dolce e dura realtà di tutti i giorni. Tendenza questa che ha coinvolto parecchi grandi autori negli ultimi anni: si pensi che anche un astro del manga poliziesco come Tsukasa Hojo si è lasciato sedurre dal fascino della semplicità quotidiana, cimentandosi in episodi come *Family Plot*. Matsumoto, dal canto suo, si trova pienamente a proprio agio narrando le vicende dei suoi protagonisti, una famiglia comune che vive avventure e disavventure che potrebbero capitare a ognuno di noi, ma che la simpatia e la spontaneità dei personaggi rendono coinvolgenti e divertenti. Siamo in una sovraffollata Tokyo dei giorni nostri, dove non c'è più spazio vitale per nessuno e i prezzi degli immobili sono ben oltre le stelle: qui vive la famiglia Fujiya, nella "città bassa", ove si respira ancora aria di dopoguerra e le case sono di legno. E' una famiglia umile, che vive grazie al negozietto di frutta e verdura che si tramanda da generazioni. Il capofamiglia, Konpei di 58 anni, è vedovo e padre di Keiki, un aitante giovanotto piuttosto buffo e combinaguai che dopo varie peripezie riesce finalmente a entrare all'Università. Con loro c'è la veneranda (e immancabile) nonna, protagonista di gag esilaranti, e la dolce Karin Yamazaki, coetanea di Keiki, proveniente da un paesino di montagna: vive ospite dei Fujiya per motivi di studio e li aiuta in negozio. La famiglia subisce una terribile perdita proprio all'inizio della storia: muore Amemaru, il primogenito, in un incidente aereo e la giovanissima vedova Chitose si trasferisce da loro, covando la speranza di rivedere il marito che lei non crede morto. Ed ecco un altro scontro con la cruda realtà: Keiki viene raggirato da un "arraffa-terra", un dirigente del settore acquisti di una grande compagnia di costruzioni che offrendogli 3.000.000 di yen lo spinge a firmare l'atto di vendita del negozio e del terreno, politica ormai comune tra i cinici speculatori del settore più redditizio del paese. Sarà proprio Chitose con il suo fascino ingenuo e la sua dolcezza a indurre il giovane manager Masami Morinaga ad abbandonare il progetto, facendogli capire di avere a che fare con delle persone e non con dei semplici contratti. Ma sul piano sentimentale lui non si arrende, e continua ad aspettare che lei dimentichi il marito e decida di ricominciare una nuova vita. Anche tra Keiki e Karin c'è del tenero, ma il loro rapporto è impostato su un'amicizia quasi goliardica e lui non è certo un tipo romantico, anzi! Sono scherzi e incomprensioni a non finire. Finora nessun apparente parallelismo con la precedente soap di Matsumoto (ormai al suo nono appunatmento con **Starlight**), la mitica **Orange Road**... ma ecco che arriva lei: misteriosa, sexy, bellissima e affascinante. «Madoka!» verrebbe da esclamare vedendola: pettinata un po' diversamente ma con la stessa grinta, le stesse radici alto-borghesi e la stessa passione per la musica, anche se qui si chiama Choko (proprio come "cioccolata" abbrevia-

*In alto e nella pagina precedente, le ultime due copertine di **Sesame Street**, la più recente fatica di un autore reso celebre da **Kimagure Orange Road**. La serie di **Sesame Street** ha impegnato Izumi Matsumoto per ben due anni, dal 1990 al 1992. Nel box a lato, invece, la cover di **Graffiti**, raccolta di short stories che ripercorre l'intera carriera dell'autore, sempre accompagnato dagli assistenti del Wave Studio. In copertina, un kappa, personaggio dietro al quale l'autore ama sempre mascherarsi. © Matsumoto/Shueisha*

ta alla giapponese) ed è una nuova compagna di Università di Keiki. E con l'ombra dell'indimenticabile eroina di **Orange Road** torna anche l'ombra del frenetico triangolo Madoka-Kyosuke-Hikaru, che questa volta si preannuncia meno vorticoso grazie al dolce carattere di Karin e alla tutt'altro che debole personalità di Keiki, ma che di sicuro nasconde sorprese e colpi di scena. E Amemaru? Già, pur ammettendo che possa essere morto davvero, costituisce ugualmente un ostacolo per Morinaga e per la libertà di Chitose che lo aspetta ancora... Questa volta i triangoli sono addirittura due! Senza contare quello che coinvolse Konpei, sua moglie e il suo migliore amico prima che si sposasse e avesse Keiki e il fratello, che Matsumoto ci riporta come malinconico flashback alla fine del terzo volume. Questo tema sembra essere molto caro all'autore ed è comunque di sicuro effetto, soprattutto se è incentrato su un personaggio decisamente affascinante come Madoka e le sue sosia. Viene quasi da chiedersi se Matsumoto stesso non sia stato coinvolto (e molto, a quanto pare!) in un fatidico 'triangolo' anche lui, in gioventù... e se fosse così, non sareste curiosi di conoscere la sua signora? Di sicuro ha dei bellissimi capelli lunghi, lisci e corvini.

...GRAFFITI

Sfogliare **Graffiti** è come porsi di fronte a un album di fotografie, in cui riconosciamo persone a noi care, o per lo meno crediamo di farlo, ingannati da immagini ormai sbiadite, testimoni di un passato comunque suggestivo. Una carrellata di stili ed emozioni che ripercorriamo però a ritroso, a cominciare da **Heart of saturday night**, opera di un Matsumoto rigenerato nel segno e nella narrazione, molto più graffiante e attento ai cambi di inquadratura, ma sempre più avvezzo all'uso di fotocopie per gli sfondi. L'episodio ruota attorno a Ryunosuke, che sbarca nella Shanghai degli anni Venti in cerca di emozioni, ma l'autore non si accontenta, inserendo nell'intreccio anche Sara, di cui il protagonista si innamora, e non ultimo un ciondolo custode di un segreto bramato da molti. Proseguiamo il nostro viaggio nel passato di qualche anno per ritrovarci di fronte a **Panic in Orange Avenue**, molto più vicina - e non solo come nome - a **Orange Road**, dove il protagonista Yoshimi Yokota arriva persino a travestirsi da donna pur di entrare a far parte di una band tutta al femminile (le Orange Avenue, per l'appunto). **Agechau my heart** e **Atomic Bonten Sensei**, entrambe ambientate nell'ambiente scolastico, segnano una ulteriore regressione nel segno, qui appena accettabile. Poche pagine di **Milk Report** e **Short Short**, talmente brevi e piatti da non destare particolare interesse, per passare a **Live Tottemo Rock'n'roll**, storia di una band davvero particolare, almeno a giudicare dalle follie che si susseguono sul palco. **Ikinari Kinsei Patrol**, l'ottavo e ultimo episodio, è un vero delirio. Takashi vuole farla finita, ma viene salvato da una ragazza gatto e da un automa tuttofare che gli rendono la vita un vero inferno. Chi l'avrebbe mai detto che nel 1984 Izumi Matsumoto sarebbe riuscito a sfornare quell'incanto di **Orange Road**? **MDG**

GAME OVER

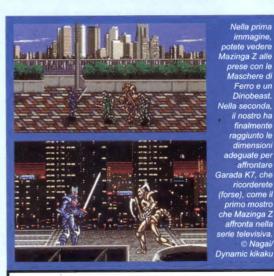
Ecco il possente Mazinga Z "new version" nella copertina del libretto delle istruzioni.
© Nagai/Dynamic Kikaku

Benvenuti al secondo appuntamento con questa nuova rubrica video-ludica. Avrei voluto parlarvi di più videogame alla volta, ma purtroppo lo spazio è tiranno, e anche un solo gioco in una pagina ci sta un po' stretto. Per questo gioco, avrete bisogno di un Megadrive (naturalmente non vi costringerò a comprarne uno) e dell'adattatore per potere utilizzare questo fantastico gioco reperibile solo nella versione giapponese.

MAZIN SAGA

Siamo nell'anno 1999, Godkaiser-Hell è lo scienziato pazzo che vuole conquistare la Terra con le sue truppe e i mostri bio-meccanici. Lo squilibrato scienziato deve però fare i conti con il professor Kabuto, che prima di essere ucciso crea l'armatura robotica Mazinga Z, utilizzata dal figlio Koji, con la quale quest'ultimo è in grado di cambiare le proprie dimensioni, da umane a giganti. Ecco in breve il plot, che differisce però in qualche particolare dall'omonimo fumetto disegnato e sceneggiato da Go Nagai. Il nostro Mazinga deve superare 5 livelli di gioco che rappresentano altrettante città o paesi della Terra: Tokyo, India, Europa, New York ed Egitto. In ognuno di questi luoghi la prima cosa da fare è sconfiggere le truppe di Hell, nell'inizio-stage a scorrimento orizzontale. In questa prima zona i comandi di Mazinga sono semplici da utilizzare: il pulsante A serve a lanciare il colpo speciale (attenzione però: toglie energia!), il B è l'attacco con la spada, mentre il C si utilizza per il salto. Naturalmente è possibile combinare i pulsanti per ottenere diverse prestazioni d'attacco durante il cammino; troverete alcuni bonus per ottenere punti, il ripristino dell'energia e qualche vita extra. Nella seconda, invece, siete alle prese con il piede e le braccia, o comunque con qualche estensione del corpo (questo dipende da mostro a mostro) della bio-bestia gigante, che tenta di calpestarvi o afferrarvi: voi dovrete quindi evitarlo e colpirlo ripetutamente per farlo desistere. Nella terza e ultima fase, vi infuriate, e decidete di assumere dimensioni gigantesche per affrontare faccia a faccia il bestione. Qui, sempre armati di spada, siete pronti per il corpo a corpo. I comandi adesso sono leggermente diversi: il tasto A serve per parare i colpi, il B per usare la spada, e il C per saltare. Con l'aiuto del tasto direzionale potete combinare anche diversi tipi di attacco, ma state attenti a non farvi sorprendere dal mostro. Prima di ogni partita potete cambiare alcuni parametri, quali la difficoltà (i soliti 3 livelli), il numero di vite (fino a 5) e quante volte desiderate continuare dopo essere stati sconfitti (fino a 5). Nel complesso il gioco è ben strutturato e molto vario, la grafica e le animazioni sono particolarmente curate; l'unica nota di demerito (per così dire) va alle dimensioni un po' troppo piccole dei personaggi nella fase a scorrimento orizzontale di ogni livello. Il particolare risulta comunque facilmente trascurabile vista l'alta giocabilità e la longevità data dalla varietà delle situazioni da affrontare.

Andrea Pietroni

Nella prima immagine, potete vedere Mazinga Z alle prese con le Maschere di Ferro e un Dinobeast. Nella seconda, il nostro ha finalmente raggiunto le dimensioni adeguate per affrontare Garada K7, che ricorderete (forse), come il primo mostro che Mazinga Z affronta nella serie televisiva.
© Nagai/ Dynamic kikaku

Si ringrazia per la collaborazione
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 40138 Bologna
Tel. 051-343362 Fax 051-344906/347736

★ STAR SPOT

GLI INCREDIBILI

MUTANTI X

Mutante, in biologia, è quell'organismo che differisce fin dalla nascita dai propri genitori per delle caratteristiche genetiche che lo rendono diverso dal resto della sua specie. Attenzione, però, non è mutante chi acquisisce caratteristiche speciali in seguito a incidenti o altro… una cosa è nascere senza capelli, l'altra è diventare calvi con il passare degli anni. La maggior parte delle mutazioni che colpisce il genere umano è letale o negativa (mongolismo, rachitismo, emofilia, tumori…) ma la fantascienza e la fantasia si titillano da anni sull'ipotesi di mutazioni favorevoli, di esseri umani con un gene **X** nel loro patrimonio genetico che li renda in grado di fare cose eccezionali.,Gene X? Uomini con il fattore mutante X? **X-Men!** Nell'ormai lontano 1963 i soliti **Stan Lee** e **Jack Kirby**, giocando con l'idea di mutanti e fattori X, diedero vita agli **X-Men**, un gruppo di 5 aitanti ragazzotti che la natura ha dotato di poteri incredibili fin dalla nascita (anche se si erano manifestati solo nella pubertà): **Angelo**, **Bestia**, **Marvel Girl**, l'**Uomo Ghiaccio** e **Ciclope**. I cinque adolescenti erano stati trovati, radunati e addestrati dal professor **Xavier**, un uomo costretto su una sedia a rotelle, eppure il più potente telepate della Terra. Ma l'umanità teme e isola da sempre il diverso e pertanto gli X-Men, pur combattendo il male e i malvagi, erano temuti e cacciati dalla società e vivevano sotto le sembianze di studenti nella *Scuola di Xavier per giovani dotati* ove imparavano a convivere con i loro poteri e a usarli per il bene dell'umanità. Gli anni passarono, crebbe la fobia anti-mutante (evidente metafora del razzismo), nuovi mutanti entrarono a far parte del team e il carnet dei nemici degli Uomini-X si arricchì di figure sempre più minacciose da **Magneto**, signore del magnetismo, all'ipnotizzatore **Mesmero**, passando per i terribili robot caccia mutanti detti **Sentinelle**. Lee & Kirby lasciarono il posto ad altri autori e la vita editoriale degli X-Men proseguì con alti e bassi, fino alla chiusura momentanea della loro serie nel 1970. Nel 1975 gli X-Men risorsero a nuova vita nel memorabile **Giant-Size X-Men** nr.1 ove **Len Wein** & **Chris Claremont** presentarono al pubblico una nuova genesi di Uomini X. Radunati da Xavier per andare in soccorso di Angelo e company, prigionieri in un'isola, esordirono nuovi eroi come il violento **Wolverine** dagli affilati artigli di adamantio (il metallo più resistente della Terra, di cui è composto anche il suo scheletro), il russo e bonario **Colosso** dalla pelle corazzata e la splendida **Tempesta** in grado di controllare il tempo atmosferico. Questi tre e altri quattro salvarono gli X-Men e ne presero letteralmente il posto pochi mesi dopo, allorché i membri originali, ormai cresciuti, decisero di abbandonare la Scuola di Xavier e di seguire strade proprie. Rimase il solo Ciclope come capo e istruttore del team e da allora il gruppo ha visto mille e un cambiamento, terribili esperienze e tragedie, love story travagliate e avversari irriducibili, avventure stellari e lotte contro il razzismo terrestre, e… tantissimo successo. Il tutto sempre sotto l'attenta e accurata guida di Chris Claremont, vero *deus ex-machina* che ha infarcito la serie di mille temi e mille trame a lunga e breve gittata, creando un'opera unica, avvincente e affascinanate, fatta di avventure mozzafiato e di personaggi la cui personalità e la cui psicologia si sono evolute col tempo. Ora è il 1993 e, mentre negli USA si festeggiano i 30 anni di vita degli Uomini X, in Italia le avventure del gruppo su **gli incredibili X-Men** entrano nella fase più… calda. A giugno, infatti, inizierà una mini-saga in sei parti intitolata **Inferno**, che cambierà per sempre le personalità degli Uomini X e del loro mondo. Per saperne di più, procuratevi il nr. 36 della testata, con il prologo della saga, in cui Claremont fa il punto della situazione e definisce in maniera coincisa ma efficace personalità e caratteristiche dei protagonisti: Tempesta (che ora è il capo), Wolverine e Colosso, **Havok** dai terribili raggi calor del plasma, la telepate **Psylocke**, la rubapoteri **Rogue** dalla doppia personalità, lo scattante fortunello **Longshot** e la ex-cantante **Dazzler**, in grado di convertire il suono in luce. Partner delle loro avventure è la misteriosa **Madelyne Pryor**, apparentemente priva di poteri, moglie di Ciclope (da cui ha avuto un figlio e da cui è stata abbandonata) e stranamente identica alla presunta defunta Marvel Girl. Nei prossimi mesi la Star Comics vi darà delle razioni massicce di X-Men, con due numeri bis invernali di 112 pagine che permetteranno di avvicinarsi più in fretta alla produzione americana e al periodo sensazionale in cui il gruppo è stato disegnato da Jim Lee, autore coreano con grandi influenze manga. Un motivo in più per avvicinarsi agli Uomini-X e per amarli.

Luca Scatasta

- GLI INCREDIBILI X-MEN -
mensile, 72 pagine, L. 2.700
★